TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : MOTORHEAD

PC GURU

ICEWIND DALE LEÍRÁS

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/08

VAMPIRE THE MASQUERADE
DARK REIGN 2
DIABLO 2

VOODOO 5 5500 TESZT

HALF-LIFE V1.1.0.1 TELJES PATCH
COUNTER STRIKE 6.6 A CD MELLÉKLETEN

DEMÓK A CD-N: DEUS EX ◦ CUE CLUB ◦ DINO CRISIS ◦ VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

VideoLogic

DIGITHEATRE

DIGITAL dts SURROUND

DOLBY DIGITAL

DOLBY SURROUND PRO·LOGIC

A mozi tökéletes hangja már otthonában sem kiváltság

2 év garancia

Digitheatre DTS
A Millenium díjas Sirocco speakercsalád alapjain.
DTS, Dolby Digital, Dolby Prologic, Stereo Surround Dekóder, Hall, Theatre effektek, csatornánkénti szabályozás, távírányító.
2000 W PMPO (175W RMS valódi teljesítmény)

A Millennium Product díjat nyert Sirocco termékcsalád, a legjobb minőségű Audax hangszorókat kombinálja a legmodernebb tervezéssel, mely biztosítja, hogy igazi HIFI minőségben a legjobb Ár/Teljesítményt kínálja Önnek.

Digitheatre
1000 W PMPO teljesítmény Dolby Digitál, Dolby ProLogic, és Stereo Surround dekóder Távirányító

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)

Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020

Bp. III., Bécsi út (EURO Center)
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

www.orca.hu

Overdose II

Tulajdonságok

- 128k Cache 'On-Die' (Celeron)
- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 384MB bővíthető
- 3.5" FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 3.2kg

Overdose II

- 13.3" XGA-TFT (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

419.900 Ft

Overdose II

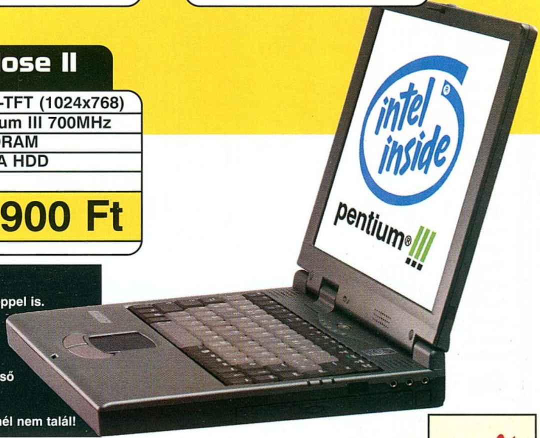
- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

469.900 Ft

Overdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft



GERICOM NoteBook vásárlásánál feltehetjük a kérdéseket:

NoteBook asztali gép helyett?

Igen! A gép teljesítménye könnyen vetekszik a legtöbb csúcskategóriás asztali géppel is. Akár 700MHz-es Pentium III processzoral, 256MB memóriával és 18GB-os merevlemezzel is választhatjuk a gépet.

A legmodernebb DVD meghajtó TV kimenettel?

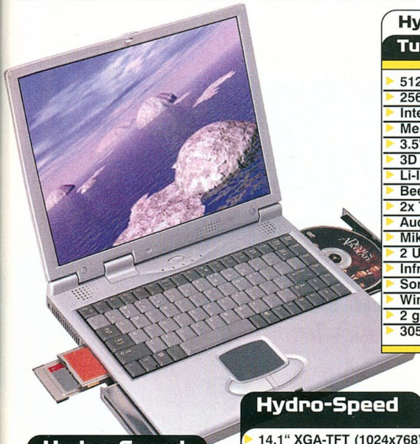
Nem probléma! A házi mozi máris készen áll. Mobil telefonjával könnyen kommunikálhat az Infra porton keresztül. FaxModem, hálózati kártya, PCMCIA külső merevlemez nálunk a legjobb áron kapható.

És az ÁR?

Cégünk garantálja, hogy jobb árfekvésű, hasonló teljesítményű gépet más cégeknél nem talál!

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

Részletre is!



Hydro-Speed

Tulajdonságok

- 512k Cache, VIA chipset (AMD K6-2)
- 256k Cache 'On-Die' (Pentium III)
- Intel 440BX vagy 430TX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

Hydro-Speed

- 12.1" HPA (800x600)
- AMD K6-2 500MHz
- AGP videokártya 4-8MB
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

279.900 Ft

Hydro-Speed

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 650MHz
- 128MB SDRAM
- S-Video kimenet
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- FaxModem 56kbps beépítve
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft

intel inside
pentium®!!!

www.acomp.hu

Millennium II

Tulajdonságok

- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 384MB bővíthető
- 3.5" FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

Millennium II

- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 256MB SDRAM
- 18GB UDMA HDD
- 6x DVD

849.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.
351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu

CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu

CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu

CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu

CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu

CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh.
72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu

CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu

CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.
22/320-105, vigvari@mail.alba.hu

CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.
99/334-278, sopron@compugroup.hu

Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu

Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu

ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu

ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

INTRO

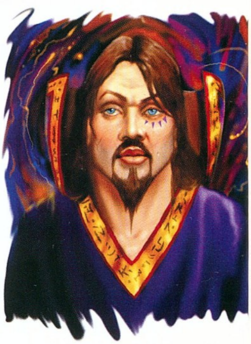
Vámpírok, cyberlények, varázslók, barbárok, robotok, különféle szörnyek és teremtmények. Ezt a felsorolást akár tartalomjegyzéknek is felfoghatjátok, hiszen a mostani szám igencsak fantasy és sci-fi beütésűre sikeredett. Ha hirtelen sorrendet kellene felállítani az érkezett játékok között, akkor bizony bajban lennénk, hiszen a Vampire kétségtelen dobogós helyezése mellett a Deus Ex és az Icewind Dale is nagy durranás. Ha stratégiai játékokat kerestek, akkor sem fogtok üres kézzel távozni, a Dark Reign II és valamennyire a Metal Fatigue is beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Sajnos negatívum is fűszerezte a történetet, a Diablo 2 nem tűnik akkora sikernek, mint azt a béta, vagy akár a korábbi információk alapján gyanítani lehetett. Egyszóval az eddig sem eseménytelen nyár tempója tovább fokozódott, a programok áradatában ember legyen a talpán, akinek sikerül kiválasztania a legalkalmasabb virtuális szórakozási formát a felkínált temérdek jó játékból. A mostani számban nem találjátok meg a levelezést, a felmerült technikai problémákat a következő számig megpróbáljuk leküzdeni.

A szerencsés versenyzőkkel találkozunk a táborban, a többiekkel pedig ugyanitt, ugyanígy augusztus végén, azonban addig is kellemes nyaralást kíván mindenkinek a

GURU Team

NEWS

10 Flashpoint 1985: Status Quo
10 Rainbow Six: Covert Ops
11 High Impact Paintball – nem leszel festékes!
11 Heroes Chronicles – 3DO sorozatok
12 Majesty kártyák – érdekesség
12 Humongous Entertainment – kicsiknek
13 JetFighter IV: Fortress America
13 Return of the Incredible Machine
14 No One Lives Forever – Bond után szabadon
14 Magic & Mayhem: The Art of Magic
15 Original War – valóban eredeti
15 Worms World Party – kukacos parti
16 Roboforge – robootok másként
16 Pantheon – és eljő az ókor
17 Two Worlds – nagyszerű
17 The Scars of Velious



A HÓNAP JÁTÉKA

Hatalmas várakozás előzte meg szerkesztőségünkben a Vampire: The Masquerade megjelenését, hónapokon át lestük a netet, hátha találunk valami új hírmorzsát, mely csillapíthatná türelmetlenségünket. Szerencsére azt mondhatom, nem kellett csalódnunk, a játék a legmesszebbmenőkig beváltotta elképzeléseinket, olyan élményt nyújtott, mely – biztos vagyok benne – számos más céget fog még ösztönözni hasonló kaliberű program elkészítésére.

Bár stílusát tekintve közelebb áll az akcióhoz, mint a szerepjátékokhoz, a pergő játékmenet és a rengetegféle varázslat mindenkinek kielégítheti igényeit; aki pedig csak kikapcsolódásra vágyik, annak akár az is elég lehet, ha a négy bejárható város, Prága, Velence, London vagy New York utcáin sétálgathat. A tájék egyszerűen varázslatos, gyakran előfordult, hogy mindenféle cél nélkül kóborolni kezdtem, csak hogy a látványban gyönyörködjek. Igaz, a lineáris történet zárt helyszínei nem könnyítették meg ez irányú vágyaimat, de legalább senkinek sem kell tartania tőle, hogy megoldhatatlannak tűnő fejtörővel kerül szembe, mindig jó előre lehet ismerni a következő lépést, egy-két ponttól eltekintve gyakorlatilag képtelenség elakadni.

Ha érdekel, mi az, ami ennyire megragadott, lapozz a bemutatóhoz, vagy szaladj a legközelebbi boltba, és vedd meg a játékot. A szórakozás garantált.

Bird

Vampire: The Masquerade – Redemption

JÁTÉKLEÍRÁS

32 Earth 2150 – a legújabb trónkövetelő
36 Soulbringer – klasszikus RPG
40 Deus Ex – a hónap meglepetése
44 Diablo 2 – „sok hűhó..."
50 Dark Reign 2 – „méltó régi nagy híréhez"
54 Vampire The Masquerade: Redemption
60 Metal Fatigue – Óriásrobotok RTS-ben
64 Ground Control
68 RPG áttekintő
70 Icewind Dale
74 Atlantis 2 – magyarul

R.A. Salvatore mára már legendássá vált Jeges Szelek Völgye trilógiája ihlette meg a Black Isle fejlesztőit. A komor és halálos tundravidék kitűnő helyszín egy kiváló szerepjátéknak. A Baldur's Gate sikere után nem meglepő, hogy az Interplay újabb játékot hozott a bevált recept alapján, de azt senki nem gondolta, hogy ilyen sikeres lesz.

74

TARTALOM

BEMUTATÓ

18 Project IGI - SAS-Sam akcióban
20 Startopia - meghatározhatatlan kategóriában
22 4x4 Trophy: Pathfinder
24 Arcanum - szerepjátékosok álma
28 Microsoft – érkezési oldal

Tökéletes fizikai modell, lebilincselő játékmenet és élvezetes többjátékos mód jellemzi a Clever's fejlesztőcsapat debütáló munkáját. A magyar fejlesztésű játék szeptemberi megjelenése előtt sikerült mikrofonvégre kapni a készítőket. Az interjúhoz jó szórakozást kívánunk!

SZEREPJÁTÉKPARÁDÉ

36 SOULBRINGER
44 DIABLO 2
54 VAMPIRE THE MASQUERADE
70 ICEWIND DALE
+RPG ÖSSZEFOGLALÓ 68

TALLÓZÓ

76 Cheat
78 Mentőöv
80 Műhelytitkok
82 Helyhiány miatt
84 Hardware hírek
86 Syncmaster 170MP
87 Hordozható erőmű
90 Sony DAV S300
91 A hangkártyák GTS-e
92 Windows darabolás
94 A garázsajtó bezárul
97 Megtizedelve
103 Gigabyte GA-6VX7-1394
104 Voodoo 5 5500
107 All-In-Wonder 128Pro
108 3D Studio Max R3
114 Grab
116 Hardware fórum
118 A Linux és a játékok
120 Külvilág
128 Hálózatos játékok
130 Következő szám

A korábban Napalm néven ismert kártya a lápzártát követően jutott el a szerkesztőségbe, ám ez nem lehetett akadálya annak, hogy a történelmi jelentőségű pillanatokról és az első közvetlen tapasztalatokról már a júliusi számban beszámoljunk.

104

TELJES JÁTÉK

8

MOTORHEAD

A szerkesztőségbe visszaérkezett kérdőívek kiértékelése után világossá vált számunkra, hogy a stratégiai és az akciójátékok mellett igenis szükség van színvonalas autóversenyekre. Éppen ezért határoztuk el, hogy megvásároljuk a Motorhead licencjogait az Infogramestől, s ez lesz az egyik teljes játékunk. A két évvel ezelőtt megjelent arcade autóverseny nagyon jó értékeléseket kapott mindenhol. A grafikája eszméletlen szép, az elsők között volt, mely támogatta a 3D gyorsítókat. Voltak ugyan hibái, de az azóta megjelent több, mint 12 MB-os patch (amelyet megtalálhattok a CD-nken) a legtöbb gondot orvosolta. A szimulátor-megszállottaknak ugyan nem nyújt újdonságot, de azt azért mindenkinek be kell látnia, hogy ez nem F1GP2. Ettől függetlenül viszont nagyon jól el lehet vele szórakozni, bátran ajánljuk azoknak, akik a 20 perces szabadidejüket szeretnék elütni valami jó és szép autóversennyel.

Gépigény: Pentium 120, 16 MB RAM, 50 MB winchester, D3D lehetőség

TARTALOM

DEMÓK

DEUS EX

Amikor kipróbáltuk a Deus Exet, az első szembetűnő tény az volt, hogy nem csupán egyszerű lövöldözős, agyatlan akciójátékot üdvözölhet - méltán jellemezhető így - szerencsés kipróbálója. Ezt az Unreal motoros őrületet, amely jelen pillanatban is sokunk kedvencévé lépett elő, egyszerűen nem lehet letenni. A játék mindent rád bíz, te dönthetsz élet és halál között, kit hogyan semlegesítesz vagy kerülsz ki. Mindenhez hozzáférhetsz, szinte bármit felvehetsz és használhatsz, lehetsz ügyes besurranó vagy akár komputerzseni ügynök. Bármi megtörténhet. És mindez már nem álom, hiszen a teljes verzió után itt a 140 megás demó, amelyben minden állításunkat bebizonyítjuk. Feltétlenül látni kell!

CUE CLUB

Az igazat megvallva először csak rövidke mérete miatt szerettem volna feltenni ezt a demót a korongra, de miután belenéztem, más szempontok is megjelentek előttem. Gondolhatjátok, hogy melyek voltak ezek, úgyhogy nem is nagyon kívánom ragozni a témát, inkább csak tovább ajánlgatni ezt az apróságot, amely - a címéből biztosan kiderült - igen remekbe szabott biliárdszimuláció. Sajnos egyetlen hátránya, hogy nagyon rövid ideig engedi magát nyüstölni, de hát ezek a bemutatók már csak ilyenek - kegyetlen kedvcsinálók.

DINO CRISIS

A Playstationös átiratok sohasem tartoztak kedvenceim közé. Lehet, hogy az volt a baj, hogy az irányító padom egyszer sem volt kéznél, és csak keserves küszködések árán jöttem rá az irányítás minden csínjára-bínjára, ezért nem kívánom tovább szapulni ezt a sikeres játékot. Inkább beszélek az előnyeiről: izgalmas és elgondolkodtató. No persze ez ritkán elég az üdvösséghez, de inkább Ti döntsétek el, hogy kaphat-e esélyt nálatok. Aki pedig kedveli az Alone in the Darkos játékstílust, annak pedig kötelező darab kell, hogy legyen.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Cristof, a hős. A keresztes lovag, a vámpír, a harcos, a varázsló és még ki tudja, ki minden ő, ezer arcából alig volt időm megismerni párat. Pedig az „álarcosbál" a legígéretesebb fantasy-akció-rpg keverék, amellyel valaha is volt szerencsém találkozni. Lebilincselő története és a fergeteges – a vadonatúj NOD engine-nek köszönhető - látvány oly mértékben hatott mindegyikünk érzékszerveire, hogy hazaérve tátva maradt szánkat még mindig képtelenek voltunk összezárni. Persze most azt hiszitek, hogy ismét túlzásokba esem, pedig ez nem igaz. A Vampire nem véletlenül lett a hónap játéka, gyertek a korongra, szeressetek bele Ti is!

Chris

PATCHES

Deus Ex D3D Patch
Grand Prix Legends D3D Patch
Diablo II v1.02
Diablo v1.08
Half-Life patch from v1.0.0.5 to v1.1.0.1

WALLPAPERS

Array
DefX
Inertia
My Hell Called Life
Rupture 2
Torso

DEKSTOP THEMES

Dune 2000
Grand Canyon Memories
Outcast
Waterfall Glory
Wild Flowers

SW JÁTÉKOK

Armagetron
Bar Room Games
Cracker!2000
Cubics3D
DXTris 1.5
Flow.game
FunSol Solitaire 2000
MindRiot
Moorhuhn Jagd
Takamaru

SCREEN SAVERS

EctoSaver
The Dreams
Matrix 2!
Matrix 5
Outer Colony][
Quake III: Arena

CHEATS & TRAINER

Bust-a-Move 4 (demo) - Trai.
Devil Inside - Trainer
Dogs of War - Money Trainer
Earth 2150 - Trainer
Earth 2150 - Trainer
Ground Control - Trainer 2
Ground Control - Trainer
MDK 2 - Trainer +2
Metal Fatigue - Trainer
Microsoft International Football 2000 - Modify Scores
Odium - Trainer
Shadow Company - Trainer
Unlimited Med Kits
Shogun Total War - Trainer
Soldier of Fortune - Trainer
Soulbringer - Trainer +11
Theocracy - Trainer +1 - English version
Vampire The Masquerade - Trainer
Warkanoid - Trainer

+CheatZone!

EXTRA+KÜLVILÁG

Digital News Diskmag - #2
Starlancer Editor
A Lézerszínház előadásai 2000 augusztusában
Programok, amiket Ti Küldtetek

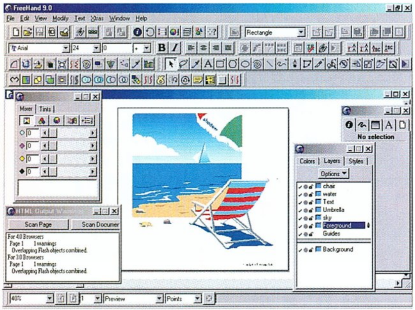
Ég velünk! (Keeping The Faith)
Galaktikus Küldetés (Galaxy Quest)
Pop, csajok satöbbi (High Fidelity)

ROVATOK

Quake - CS 6.6
StarCraft
Final Fantasy
Repülőgép szimulátorok
Autó szimulátorok
Heroes of Might & Magic
Bonckés - BattleZone 2
Műhelytitkok #5
Pascal
Linux
Sci-Fi.HU Hírek
Zeneszerkesztés

MACROMEDIA FREEHAND 9 DEMO

A múlt hónapban bemutatásra került Dreamweaver3 után most újabb Macromedia termék demója került a korongra. A Macromedia FreeHand 9 rendkívül sokrétű grafikai alkalmazás, mely Dtp-hez és Web designhoz egyaránt alkalmas. A program vektorgrafikus

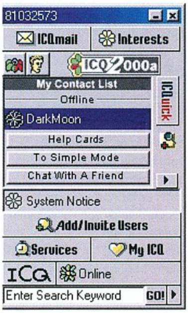


képességei rendkívül kiforrottak. Felesleges lenne felsorolni azt a sok funkciót, mellyel a program kényeztet minket, ám kiemelném a Trace eszközt, melynek segítségével bittérképes képből vektorgrafikust készíthetünk. A FreeHand 9 felépítését tekintve leginkább a CorelDRAW-ra hasonlít, így az sem meglepő, hogy képes kezelni (bár nem tökéletesen) a CorelDRAW 7.x/8.x formátumú fájlokat. Emellett képes Photoshop 5 (.psd) fájlokat kezelni, és együttműködni a QuarkXPress-szel! A FreeHand 9-cel hasznos segítőtársra lelünk a Flash animációk (swf) készítéséhez, sőt akár Acrobat Reader (.pdf) fájlokat is szerkeszthetünk vele. A program futási sebessége néhány lassabb művelet kivételével (pl.: .pdf fájlok importálása) kellemesnek mondható. A CD-n található trial verzió 30 napig működik.

FRUITYLOOPS 2.54

A FruityLoops 2.54 zenekészítésre szánt komplex eszköz, mely a Rebirth-höz hasonló patternrendszerű dalszerkesztővel dolgozik, és a legkülönbözőbb zeneszerkesztési eljárásokat egyesíti. Számtalan hangszerfélét használhatunk. Ez lehet digitális hangminta (Wav), melyet effektekkel teljesen átformálhatunk, vagy oszcillátoros szintetizátor, esetleg midi hangszer. Külön kiemelném a Ts-404-nek elnevezett modult, mely a Rebirth-éhez hasonló bassline szintetizátor. És ha már a hasonlóságnál tartunk, meg kell jegyezni, hogy a FruityLoops 2.54 képes betölteni a Rebirth .rbs dalokat. A vízszintesen sorakozó hangszerekhez a dallam beírása egész egyszerű, csupán a play gomb alatt rejtőzködő zongora ikonra kell kattintanunk, és máris előjön

lépésenként a teljes klaviatúrát bemutató lepel, melyre laza egérvonással felfesthetjük a dallamvonalat. A program effektjeivel kapcsolatban pedig azt hiszem, elég csak annyit mondanom, hogy saját effektjein kívül VST és DirectX effekteket egyaránt támogat. A program számtalan jól használható lehetősége miatt egy repülőgép műszerfala előtt érezhetjük magunkat, ám hamar rá kell jönnünk, hogy nem is olyan nehéz vezetni ezt a gépet.

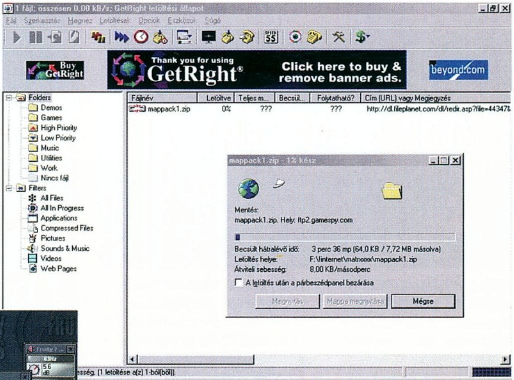


ICQ 2000

Az ICQ („I Seek You") rendkívül elterjedt üzenő rendszer, melynek segítségével a neten keresztül kommunikálhatunk barátainkkal, kollegáinkkal. Elsősorban gyors szöveges üzenetek váltására alkalmas, de élőszóban elmondott üzeneteket is válthatunk egymás között. Mindezt szép, ergonómikus felületen tehetjük meg különböző hangeffektusokkal kísérve. Lehetőségünk nyílik továbbá levélváltásra is az ICQ mailszolgáltatásának használatával, a newsletter-szolgáltatás pedig friss hírekkel, reklámokkal áraszt el minket. Az ICQ 2000 megfelelő konfigurálása után még a tűzfal sem állhat a kommunikáció útjába.

GETRIGHT 4.2B

Gondolom, mindnyájan tapasztaltátok, hogy a webböngésző programok (Internet Explorer, Netscape) fájlletöltési lehetőségei nem nyújtanak igazán kielégítő eredményt. Például egy hosszabb letöltés megszakadása, vagy mondjuk, a négy párhuzamos letöltés elindítása után bekövetkező vészes sebességcsökkenés komoly fejszőrzet-vesztést eredményez. A GetRight (ha még valaki nem ismerné) esetében ilyen gondok nem fordulhatnak elő. Installálása ás



konfigurálása után kedvenc böngészőnk letöltéshez a GetRightot fogja használni. A GetRight letöltéskor megkeresi azt a helyet (servert), ahonnan a leggyorsabban le lehet tölteni az adott fájlt. A letöltés megszakadása (pl.: lefagyás) után onnan folytatja a letöltést, ahol az abbamaradt. Természetesen, ha sok letöltenivaló akad, akkor fel is függeszthetjük azokat. Sőt, most már a nem hivatalos magyarításnak hála az angol nyelvvel hadilábon állók számára is könnyen kezelhetővé vált.

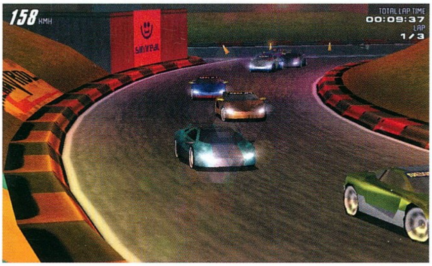
Chris

MOTORHEAD

StartBox

Fejlesztő: Gremlin
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.co.uk

Ismét lehet izzítani a motorokat, mert az áprilisi Rally Championship után e hónapban is autós játék kapott helyet a második korongon. Míg múltkor a világ legkülönbözőbb rallypályáin bizonyíthattátok rátermettségeteket, most a jövőbe invitálunk benneteket, a lapos tetejű, szupergyors sportautók világába.



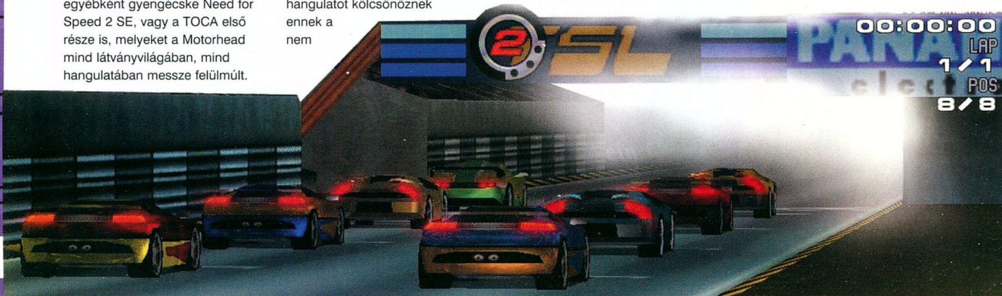
A játék megjelenésekor valamivel több, mint két évvel ezelőtt kezdtek el szállingózni az első autóversenyek, melyek már alapból kihasználták az első generációs gyorsítókártyák adottságait. E tájban jelent meg a grafikailag továbbfejlesztett, ám egyébként gyengécske Need for Speed 2 SE, vagy a TOCA első része is, melyeket a Motorhead mind látványvilágában, mind hangulatában messze felülmúlt. Mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy akkor 95 százalékot kapott a Guruban.

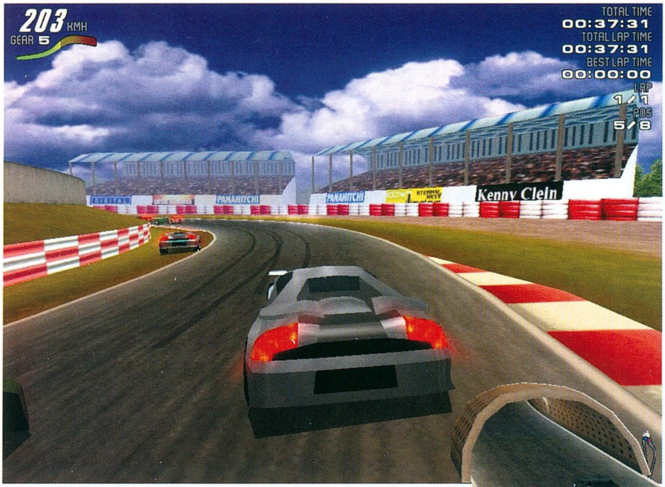
A helyszín tehát a nem is olyan távoli jövő, a sebességmegszállottak birodalma - a pályák kialakítása is ennek jegyében született. A legtöbb verseny szupermodern nagyvárosokban zajlik, de szabad ég alatt, forma egyes pályán, vagy akár jövőbeli kőolajbányában is bizonyíthatjuk gyorsaságunkat. Bátran állíthatom: a futurisztikus környezet megvalósítása példa értékű. Az út menti monumentális épületek, a gyönyörűen kivilágított reklámtáblák, a neonfénnyel teli városok mind teljesen egyedi hangulatot kölcsönöznek ennek a nem mindennapi játéknak. Bár embereket nem láthatunk, mégsem érezzük kihaltnak a környezetet. Helyenként kisebb űrhajók szállnak el fejünk fölött, kicsit lelassítva pedig még emberárnyékokat is kivehetünk a vékonyabb falakon. A látványt a fények játéka teszi teljessé, amit a készítők nagy előszeretettel és nem kis profizmussal alkalmaztak. Hajtűkanyarban az ívet villogó lámpák jelzik, a célegyenesben a lámpa helyenként erősen vakít, a szokásos üvegen megcsillanó fényeffekttel is találkozhatunk az autónkban ülve. Természetesen az út mentén is nagy számban láthatunk a legkülönbözőbb színekben világító lámpákat, melyek mindegyike visszatükröződik autónkon, ahogy elhaladunk alatta.

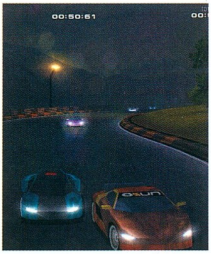
Ezek ellenére a játék minimum gépigénye – hála a messzemenő konfigurálási lehetőségeknek - nem nagy. A 3D-s kártya nem alapkövetelmény; csupán Pentium processzorra lesz szükségünk 16 MB Rammal, semmi többre. Ebben az esetben természetesen szoftverrenderinget kell használnunk, és a felbontást vissza kell vennünk. Azoknak sem kell azonban sajnálkozniuk, akiknek házában bika processzor és videokártya dorombol. Ők tegyék fel nyugodtan a felbontást 1024*768*32-re, vagy akár a fölé is, és garantáltan nem fognak csalódni sem a látványban, sem gépük lóerejének kihasználtságában. Ez tetszik nagyon a Motorheadben: a konfigurálhatóság. Amellett, hogy bármilyen gépből kihozza a maximumot, gyakorlatilag minden egyéb eszközt is kezel. Force feedbackes kormányod van? Nagyon jó, mert a játék támogatja. Keyboardot szeretnéd használni? Semmi gond, azzal is tényleg remekül lehet menni, ugyanis az irányítás nagyon játékosbarát. Még a 3D-s hangkártyák sem maradnak kihasználatlanul.

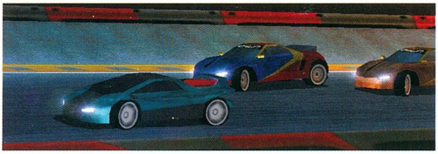
Ahogy haladunk előre a játékban, minden liga sikeres teljesítése után újabb autók és pályák nyílnak meg előttünk. Ne gondoljuk azonban, hogy elsőre sikerül bármelyik versenyen is diadalmaskodnunk; minden új helyszínt igenis be kell gyakorolni, meg kell ismerni minden kanyarját, ha elsőként szeretnénk célba érni. Aki esetleg nagyon türelmetlen, és szeretné gyorsan kipróbálni az összes pályát, nyugodtan vegye vissza a nehézséget könnyűre, a hard fokozatot pedig a kihívást kedvelőknek ajánlom.

Pár óra játék után a játék apró, kidolgozott részletei is kezdenek szembeötleni. Ellenfeleink nem vezetnek tökéletesen, igen, ők is hibáznak néha, és ami a legszebb, hogy általában ugyanott, ahol mi.







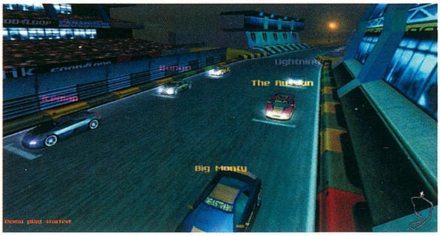


Elfékezik magukat, beakadnak egy-egy kiálló házfalba, mintha csak magunkat látnánk. A CD-ről halkan szóló, dallamos, kissé pattogós zene nagymértékben hozzájárul a program varázsához, s akinek esetleg mégsem tetszene, simán kikapcsolhatja, vagy bármilyen más audio CD-t is hallgathat verseny közben szabadon beállítva, hogy melyik helyszínen melyik szám szóljon.

Ha az összes bajnokságot megnyertük, és legyőztük a bajnokot is, a jól megérdemelt, új, szupergyors kocsik mellé még bónuszpályát is kapunk, valamint, hogy ne unatkozzunk ezek után sem, az így nyolcra kiegészült pályák mindegyikén visszafelé is versenyezhetünk ezentúl. Ha pedig úgy érezzük, hogy minden körülmények közt megálljuk helyünket, akkor kimerészkedhetünk az internetre is, ugyanis a Digital Illusion ingyenes játékot biztosít mindenkinek szerverein. Több Motorheades klán is alakult, akik a mai napig rendszeresen találkoznak, és versenyeznek egymással. Hála a beépített felvétel opciónak, az izgalmasabb versenyeket mi is bármikor visszanézhetjük, sőt, akár meg is próbálhatjuk, hogy mi hogyan teljesítettünk volna ugyanott.

Azt hiszem, ez a játék nagyon sok kellemes órát fog okozni bárkinek, aki egy kicsit is szeret versenyezni. Az irányítás tényleg nem bonyolult, nem állunk minden kanyar után keresztbe, de igazán jól menni nagyon nehéz. Installálás után mindenképpen egyből tegyétek fel a másik CD-n szokás szerint megtalálható patch-et, aztán már nincs más dolgotok, mint hátradőlni, és élvezni a felhőtlen száguldás örömét.

Greg5
Thx to Raven



RAINBOW SIX: COVERT OPS

A már szinte sorozatnak tekinthető Rainbow Six új taggal gyarapodik a közeljövőben. A Red Storm fejlesztői az Urban Operationhöz hasonlóan ismét kiegészítő lemez elkészítésén dolgoznak, de ehhez már nem lesz szükség az eredeti Rogue Spearre. Ezúttal kicsit elrugaszkodnak a hagyományoktól, és nem

csupán „egyszerű" taktikai akciójátékkal lepnek meg minket, hanem olyan újítások is bekerülnek kedvenc programomba, mint például a videointerjúk, amelyeket harcedzett, terrorista-elhárítással foglalkozó emberekkel folytattak. Ezenkívül megtanulhatjuk, hogy a különböző szituációkban milyen fegyvereket érdemes magunkkal vinni, és természetesen a nélkülözhetetlen új pályákból - összesen kilenc darab - s fegyverekből sem lesz hiány.

Chris

FLASHPOINT 1985: STATUS QUO

Láthatólag a csehek nagyon örülnek, hogy megszabadultak a kommunista rezsim elnyomásától; nemrégiben hozzá is fogtak a hidegháborús korszakot feldolgozó taktikai akciójátékuk elkészítéséhez. Mostanra a project egész szépen halad: számos kép, animáció és technikai adat látott napvilágot, melyek erősen azt látszanak bizonyítani, hogy nem csak a nyugat nagyjai képesek fantasztikus játékot alkotni.

Egyszerűen elképesztő, amit ezek a fiúk produkálnak, ilyen részletesen kidolgozott terepet én még nem láttam számítógépes játékban, néha már-már azt képzeltem, filmet nézek.

Valószínűleg ez lesz a játék, mely letaszítja trónjáról a kommandós akciójátékok királyát, a Hidden and Dangeroust. Nem elég, hogy egyszerre akár tizenegy katonából álló egységet is irányíthatsz összehangolva az egyszerű gyalogosok támadásait a gránátosok, medikusok mesterlövészek vagy szabotőrök ügyködéseivel, még különféle járműveket is kipróbálhatsz. Méghozzá nem is akármilyeneket: akad köztük dzsip, civil autó, többféle teherautó, tankok (például a jó öreg M1 Abrams is), repülők és helikopterek (AH1 Cobra, UH 60 Blackhawk, Cessna, Mi24 Hind), sőt, még egy orosz hadihajó is feltűnik. Ráadásul ez nem is a teljes lista, ennél jóval többféle eszköz áll rendelkezésedre.

Egyelőre nem lehet pontosan tudni, hogy a játék mikor jelenik meg – sajnos a keleti cégek még mindig gyakran küszködnek kiadói gondokkal –, de ha minden jól megy, a harmadik negyedévre az első példányok már a boltokban lesznek.

Bird

Bohemia Interactive
2000. harmadik negyedév
www.flashpoint1985.com

HEROES CHRONICLES

A Heroes of Might and Magic sorozat készítői új, négy eposzból álló alkotásba kezdtek, mely tovább viszi a százezreket rabul ejtő stratégiai játék hagyományait. Maga a játékmenet nem sokat változik, ám a történet teljesen új lesz, melynek középpontjába Tarnum, a halhatatlan hős kerül,

ki vezeklésül ifjú korában elkövetett bűneiért a gonosz elleni harcnak áldozza életét.

Az egyenként nyolc küldetést magába foglaló epizódok mind más és másfajta kihívást jelentenek. A Warlords of the Wasteland Tarnum lázadását dolgozza fel, mikor barbár hordáit összegyűjtve hadba vonul a zsarnoki mágusok ellen. A Conquest of the Underworldben az alvilág mélységeibe kell leereszkednie, hogy királynőjét oltalmazva megkeresse apja elrabolt lelkét és visszatérjen vele a mennyország kapujához. A Masters of the Elements az elemi erőkkel kötött tízezer éves békeszerződés lejártának körülményeit mutatja be, mikor a hősnek meg kell ismernie a mágia alapvető szabályait, hogy segítségével legyőzhesse a világ elpusztítására törő urakat. Végül az utolsó epizódban, a Clash of the Dragonsban Mutare, a sárkányúrnő támadását kell visszavernie, s megtisztítania az elfek erdejét rettegett seregétől.

Akik ismerik a Heroes sorozatot, azok számára a HC nem sok újdonságot fog nyújtani, ám erre nincs is igazán szükség, hisz véleményem szerint az úgy jó, ahogy van. Mindössze a grafika lesz még tökéletesebb, s az újfajta üzletpolitikának köszönhetően a szokásosnál jóval alacsonyabb áron, ám egyenként kell megvásárolni az egyes hadjáratokat. Bár 20$ önmagában nem tűnik egetverő összegnek, de ha azt vesszük, hogy ezért cserébe egynegyed játékot kapunk, ráadásul többjátékos mód nélkül… Hm, hogy is van ez?

Bird

New World Computing
2000. ősze
www.3do.com/products/pc/chronicles

HIGH IMPACT PAINTBALL

Egyszerűen szörnyűnek tartom, hogy a különféle vadászjátékoknak mekkora sikerük van. A grafikájuk borzalmas, a kezelésük rettenetes, mégis többen veszik őket, mint a legnépszerűbb akció vagy stratégiai programokat. Sokat gondolkodtam rajta, mi lehet ennek az oka, aztán arra a következtetésre jutottam, hogy az alacsony áruk. Az ily módon elhíresült Sunstorm cég most új játékon dolgozik, melyben ez alkalommal vadállatok helyett bolond emberekre kell vadászni, méghozzá festékpatronos puskákkal.

Ez az elsősorban többjátékos módra tervezett FPS a legtöbb kritériumban messze elmarad a jelenlegi királyok mögött (elég, ha csak pár pillantást vettek a képekre), mégis új színt hozhat azok világába. Egyrészt a számos versenyfajta változatos lehetőségeket nyújt csapatjátékra, így például kipróbálhatod képességeidet siege („erőd” ostromlása), speedball (a legutolsóként állva maradó játékos győz), free for all (mindenki mindenki ellen) és a kihagyhatatlan capture the flag módokban. Ezek persze már megszokottnak tekinthetők, de a fegyverek sajátosságából adódóan jelen esetben mégis teljesen újfajta stratégiákra lesz szükség. Nem lesznek százméteres körzetben pusztító lézerágyúk, sem kilométerekre ható mesterlövész puskák, pillekönnyű golyókat lövöldöző széndioxidos kütyükkel kell hadba vonulnod, s a közelharctól csak kevéssé különböző harci formákat alkalmaznod.

Bird

WizardWorks/Sunstorm
2000. augusztus

* A Ruins of Kunark már Magyarországon is kapható. Az EverQuest expansion szettje tartalmazza teljes játékot is, így Norrath azonnal elérhető az új játékosok számára, s ezt a kiegészítőt kell megvásárolnia annak a „régi” kalandozónak is, aki a nemrég megnyitott kontinensen szeretne csatangolni. A játék havi díja változatlanul 10 dollár. Ha még előtted a szerverválasztás, gyere a Karanára, és ott keresd a Zephyr guild tagjait! Hamarosan indul az EverQuest magyar honlapja is itt: www.everquest.hu

• A Fox Interactive, a Monlith céggel karöltve már készíti az Aliens vs. Predator második részét. A játék a LithTech engine 2.0-s változatára épül, és újításként részletesen kidolgozott történettel büszkélkedhet majd.

• Nem sokat pihentek a Shogun: Total War alkotói, máris megkezdték következő

HUMONGOUS ENTERTAINMENT

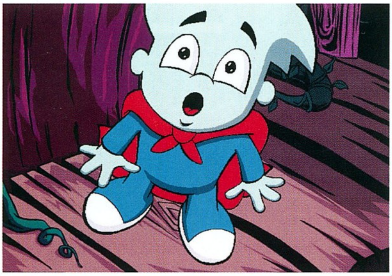
A Humongous Entertainment az egyik olyan cég, amelyik a professzionális, igényes gyerekprogramok készítésére szakosodott. Mivel a (3-8 éves) kicsiknek készült szoftverek ritkán szerepelnek leírásaink közt, gondoltam, a hírek pont a megfelelő fórum arra, hogy a szülők lássák, mivel száműzhetik magukat a monitorok elől, s csemetéjük lelkesen fejlessze szunnyadó képességeit... Abban biztos vagyok, hogy a cég sorozatai nem ismeretlenek senkinek: Putt-Putt, Freddi Fish, Pijama Sam. Freddi például már a negyedik epizódjánál tart... Most mindhárom sorozatban megjelent az ún. One-Stop Fun-Shop, amelyben 20 dollárért tervezés, felfedezés, kreativitás vár a kicsikre. Sőt, érdemes benevezni a cég honlapján meghirdetett versenyre is, ahol akár 5000 dollárt is lehet nyerni (határidő: 2000. szeptember 30.)

A szülők számára érdekes lehet, hogy a programok lehetőséget kínálnak arra, hogy a nyomtatást jelszóval védjék, így elkerülhető, hogy a gyermek műalkotásaival elárassza a szobát.

A kicsik kreativitásának fejlesztése mellett még spórolhatunk is, ha ezzel a szettel, a gyerekekkel közösen készítjük el a meghívókat, ültetőkártyákat, ujjbábokat és egyéb apróságokat. :)

Lily

www.humongous.com



MAJESTY KÁRTYÁK

Amióta játszottam a Majestyvel, időnként benézek a játék honlapjára. Egyrészt azért, mert készül a Northern expansion, és a fejlesztők folyamatosan tartják a

kapcsolatot a játékosokkal, mert érdekli őket azok véleménye. Másrészt mert barátságos fórumélet zajlik, ahol a hasznos tippeket, trükköket lehet találni, sőt, a guildélet is beindult.

A letöltési szekcióban a monitorkímélők, hangfájlok, logók, animációk és egyéb nyalánkságok mellett kártyákat is találhattok. A képeken a programból már jól ismert karakterosztályok tekintenek vissza, s a portré alatt rövid jellemzés s idézet is található. Az egész erősen emlékeztet a Magic the Gathering kártyák szerkezetére, csak ez még nem játszható. Szerintem kis fantáziával lehetne velük valamit kezdeni...

Lily

Letölthető: cyberlore.com/Majesty/downloads.htm

játékuk fejlesztését. A cím, sőt egyelőre még a kategória is titok, a program bejelentését az idei ECTS-re tervezik.

• Steve Jackson is csatlakozik a számítógépes játékok fejlesztőihez, és sokak által kedvelt műveit (melyeknek egy részét Ian Livingstone partnereként követte el) a virtuális térbe adoptálja. A lapozgatós kalandjáték mindenképpen az újdonság erejével hathat, annál is inkább, mert a történetek WAP oldalakra kerülnek fel, így a megfelelő mobiltelefonok tulajdonosai számára nem szabhat gátat sem tér, sem idő. Ráadásul mivel mindez internetről érhető el, jó eséllyel többen is kószálnak az adott helyszínen, így tetteik befolyásolják majd a te kalandod alakulását, sőt, talán együtt is működhettek majd.

• Simon West, a Tomb Raider film rendezője nemrégiben kijelentette, hogy nem is egy alkotás, hanem

RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE

Emlékeztek még a dilis professzor bolondos találmányaira? Az egérmeghajtású labdapattogtatóra, a banánüzemelésű majommotorra, a különféle elvetemült logikával összeillesztett holmikra, melyek egyetlen célt szolgáltak, hogy Mici, a cica végül felfalhassa Egont, az aranyhalat?

A Sierra cég kora ősszel adja közre logikai játéksorozatának legújabb tagját, a Return of the Incredible Machine: Contraptionst. Újabb kétszázötven pályán (beleértve ötven többjátékos feladatot is) teheted próbára elméd, s bizonyíthatod be, megértél már a kényszerzubbony viselésére, de legalábbis az őrült zseni címre.

A játékban grafikai szempontból nem látszik különösebb előrelépés, és biztos vagyok benne, hogy egyéb téren se fogunk egetverő változásokkal találkozni, hacsak annak nem tekintjük a földre hullott morzsától beinduló automata porszívót. De úgy vélem, ez nem is baj, hisz ez a sorozat nem sosem látott csodákkal próbálja megörvendeztetni a vásárlóközönséget, hanem jó néhány napnyi felhőtlen szórakozással, vagy éppen idegtépő agytornával, melynek végén a fodrászok fejcsóválva próbálják eltüntetni a kitépett hajcsomók helyén fehérlő kopasz foltokat.

Bird

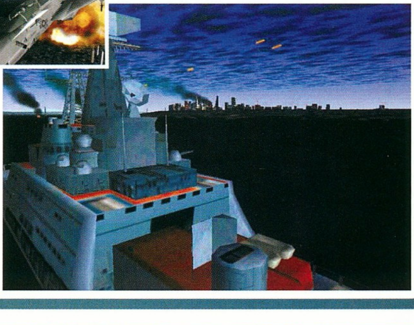
Sierra
2000. ősze
www.nowthisisfun.com/contraptions

JETFIGHTER IV: FORTRESS AMERICA

Az első JetFighter megjelenése már része a számítógépes játékok történelmének. Látva az 1992-ben megjelent program katasztrofális grafikáját talán elcsodálkozhattok azon, hogyan adtak el ebből több mint félmilliót, de a program repülési modellje állítólag már akkor is mesterműnek számított. Most 2000-et írunk, és a Mission Studios lassan befejezi a sorozat negyedik részét, a Fortress Americát...

A program repülőgép-kínálata: F-22 Raptor, F-14 TomCat, F/A-18 SuperHornet.

Természetesen mindegyiket magad szerelheted fel egyedi fegyverzettel, s a kiválasztáskor ügyelned kell arra, hogy légi, földi vagy vegyes célpontokat kell éppen megsemmisítened.



A készítők gondoltak a kezdő pilótákra is, ezért az irányítás bizonyos része több szinten is átadható a számítógépnek. Tudom, a leegyszerűsített kezelés a repülőgép-szimulátorok szerelmesei számára nem annyira vonzó tulajdonság, számukra azonban a Fortress America más vonzerőt rejt.

A történet szerint a pilótáknak Amerikát kell majd megvédeni a támadóktól, és a több mint harminc küldetés megoldása után is lesz számos kihívás, amelyek miatt a porosodás veszélye jó ideig nem fenyegeti a programot.

Lily

TalonSoft/Mission Studios
2000. vége

egyből trilógia készül a népszerű kalandjátékból. A Larát megszemélyesítő Angelina Jolie egyelőre még nem fogadta el az ajánlatot, a szerződés lebeg.

További információ: www.empireonline.co.uk

• Már gyűjtik a jelentkezőket a Settlers IV online bétatesztjére. A véletlenszerűen kiválasztott ötezer szerencsésnek nem csupán az adatik meg, hogy kipróbálja a játékot az igen korai fejlesztési fázisban, hanem alkalma nyílik arra is, hogy a befolyásolja a végleges verzióban rejlő lehetőségeket. A kiválasztottakat e-mailben értesítik. Aki kimarad, az se aggódjon, hiszen lesz második tesztelési fázis is...

További információ: www.bluebyte.com

• Nem hiszem, hogy a hír bárkit is meglepne: több mint százharmincezer játékos vette meg a megjelenés napján a Diablo 2-t. A Blizzard rekordeladása cseppet sem

MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

Remélem, még emlékeztek a Magic & Mayhemre. Ez a kaland-stratégia-szerepjáték keverék igaz, nem volt az év legkiemelkedőbb alkotása, de kellemes kikapcsolódást jelentett. Kicsit úgy éreztem, a rendszerében több rejlik, mint amit egykor kihoztak belőle. Nos, úgy tűnik, a második rész már kiaknázza ezeket a lehetőségeket...

Ha megnézitek a képet, a grafikai változás jól látható. A 3D igazán jót tett, s a varázslatok effektjei sokat ígérnek. Az alaphelyzet változatlan, kezdő máguként bolyongunk a világban, s nemes célunk a káosz hordáinak felszámolása lehet. Hovatartozásunkat magunk dönthetjük el a Káosz, a Rend és a Közömbösség kínálatából választva. Az első résztől eltérően most kihasználhatjuk a terep lehetőségeit, például fák mögé, gödrökbe rejtőzhetünk. A további részleteket még titkolják, ami nem is csoda, hiszen az Art of Magic idén még biztosan nem jelenik meg. Híreink szerint online verzió három ellenfél elleni kihívást jelent majd, amit a fejlesztők csak profiknak ajánlanak.

Lily

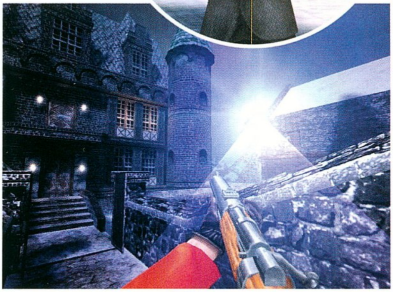
2001. január

NO ONE LIVES FOREVER

A második Mission Impossible film bemutatása adja e hír aktualitását, bár a kapcsolat mindössze annyi, hogy a Monolith és a Fox Interactive közös munkájaként készülő No One Lives Forever központi „témája" a kémkedés.

Azt hiszem, idén a 1st person shooterek is virágkorukat élik, ezért a fejlesztők számára igazi kihívás, hogy egyedi vonzerőt tudjanak felcsillantani, mellyel elcsalhatják a tömegeket a nagy nevek mellől. Ezt az újdonságot ebben a programban a humor hordozza, a NOLF-ben ugyanis a párbeszédek többször mosolyt csalnak majd arcunkra.

Cate Archer, angol titkos ügynök szerepében kell majd megtalálnod a cégen belüli „téglát", és leleplezned őt, mielőtt komoly bajt okoz. A történet tizenöt missziót ölel fel, melyekben bejárhatod Marokkót, az Alpokat, sőt a Karibi partvidéket is.



A grafikáról pár szót. A No One Lives Forever az első LithTech 2.5 rendszerrel készülő program, s a modelleket súlyozott csontváz alapú rendszer animálja. A figurákon 18 sérülési zóna különül el, s sebzésed mértéke a találatod helyétől is függ majd. Jól hangzik.

Az AI is ígéretes, az ellenfelek például meghallják a lépteket, észreveszik a villanásokat, és vérmérsékletüktől függően reagálnak erre. A fejlesztők ígérete szerint csoportos támadásokra is számíthatunk majd. A fegyverkínálat pedig igazi arzenál, a sport számszeríjtól egészen a rakétalövőig lesz minden.

Ha eljön az idő, kiderül, hogy a program képes lesz-e elcsábítani a szerkesztőség FPS-rajongóit a Quake elől...

Lily

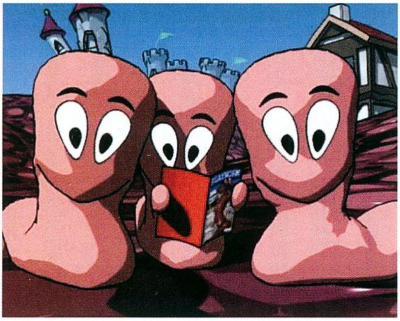
meglepő, mint ahogy a rekordmennyiségben fogyó Vampire: the Masquerade sem okoz döbbenetet senkinek. Az Activison által közzétett információk szerint ebből az RPG-ből a június 4-ét követő két hétben több bevételhez jutottak, mint bármelyik szerepjátékból 1997 óta.

• Nexus világa új területtel gazdagodik. Június tizedikén megnyitotta kapuit Nagnang, amely új kalandozók számára felkínálja a korlátozott idejű, ingyenes próbajátékot is. Az érdeklődők látogassanak el ide: .

• A Ripcord Games bejelentette, hogy a Legend of Blademaster szeptember végi megjelenése után online programot készít, Quest of the Blademaster címmel. Majd meglátjuk, mi lesz belőle, egyelőre várjuk meg a legenda születését, melyet PC-re és Dreamcastre is kiadnak.

• Online játék készül a Hegylakó sorozatból.

WORMS WORLD PARTY



A Team 17 régen hallatott már magáról. Most azonban közkedvelt férgeikkel karöltve világméretű parti készítésén fáradoznak. A Dreamcastre és PC-re megjelenő Worms World Partyban a multiplayer mód kapja a legnagyobb hangsúlyt.

Az egymás ellen, illetve vállvetve folytatott küzdelmek leghangsúlyosabb eleme a humor és a pergő ritmus lesz. A fejlesztés vezetőjének elmondása szerint itt volt már az idő, hogy a többjátékos móddal is alaposan foglalkozzanak (ami vitathatatlan tény, hisz ez a jövő útja), s állítása szerint az ebben rejlő lehetőségeknek még mindig csak a felszínét karcolgatják.

Remélhetőleg még idén kiderül, mit sikerült megvalósítani a nagy tervekből, addig is álljanak itt az ígéretek: fantasztikus, új egy- és többjátékos módok, melyek több mint négyszáz stílust kínálnak fel (fortress, bully goliath). Több mint negyven multiplayer küldetés, death-match és főellenség szintek. Térkép, melyen figyelemmel kísérheted ellenfeled mozgását, könyvtár, ahol minden infót és trükköt megtalálsz. Nem maradnak majd el a nemzetközi bajnokságok sem. Ha jól sikerül, ebből igazi őrület lehet, meglátjuk.

A programból még nincs kép, de emlékeztetőül néhány kukacot biztos találtok a közelben. :)

Lily

ORIGINAL WAR

Azt hiszem, kevesen ismerik még az Altar Interactive nevét. Ez az európai csapat a táblás stratégiai játékok terén jeleskedett eddig, míg a Virgin szárnyai alá nem vette őket. Az E3 kiállításon, egy rejtett kis zugban leltem rá a programra, melyet akkor éppen nem nézett senki. A szerencsés véletlen vonzott oda, mert amikor a fejlesztő elkezdte bemutatni nekem, mit készítettek, egészen felvillanyozódtam, pedig háborús, "történelmi" RTS-ről van szó.

A 3D-s világban arabok, amerikaiak vagy oroszok vezetését vállalhatjuk fel, s olyan ritka ásványokat kell keresnünk, mint a siberite vagy az alaskite (törzstől függ). A cél is népfüggő, hiszen az alaskite esetében az amerikaiak megszerezni, az oroszok megőrizni, az arabok pedig elpusztítani akarják azt. Aki pedig mást akar, mint ők, azt szintén megsemmisítik, ha tehetik. :)

A játékban nem hatalmas seregek építése, hanem a finom taktikázás vezethet célra. Az egységek egyediek, képességekkel rendelkeznek és érdemes őket fejleszteni, mert viheted őket pályáról pályára. Egyes harcosok manipulálhatják a vadállatokat is, a bemutatójátékban láttam olyat, hogy a vadállattal elcsalogatott csapatok miatt őrizetlenül maradt tábort pillanatok alatt megsemmisítették!

Az eredetileg 2000. júniusra tervezett megjelenés őszre csúszik, de ezt már csak marketing okokból változtathatják meg, hiszen a kiállításon a program már csaknem kész volt.

Lily

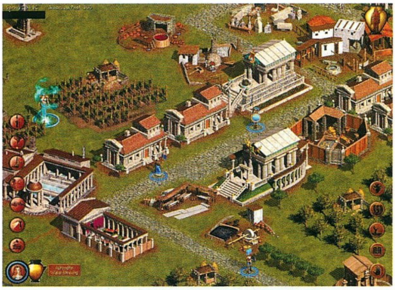
2000. szeptember

A halhatatlan sikerű történet nem kerülhette el sorsát, ám úgy gondolom, a több ezer játékost befogadó világ olyan élményt kínálhat, hogy érdemes lesz kipróbálni. Feltehetően ebben bízik a Kalisto is, amely lelkesen vágott a program fejlesztésébe. Addig is szokjátok a gondolatot – Csak egy maradhat!

• A Simon & Schuster cég gondolt egy nagyot, és Christina Aguilerával, napjaink egyik legnagyobb tinisztárjával kötött szerződést. A tárgy interaktív játék volt, melyben a leányzó álmait követhetnénk nyomon, s emellett betekintést kapnánk az énekesnő életébe, sikerének titkaiba, majd ennek kapcsán kvízkérdésekre is válaszolhatunk, ha úgy tetszik. Én erre csak annyit mondanék: "mi jöhet még?" … de félek, hogy valaki válaszol.

Lily

PANTHEON



Igazán ígéretes játék készül a Frog City olvasztóműhelyében. A Pantheon a görög mitológiára épülő stratégiai program lesz, mely remélhetőleg sikeresen egyesíti a Civilisation és a Majesty legjobb ötleteit. Tizenkét görög istenség egyikének szerepébe élheted bele magad, hogy a Föld nevetséges halandói közül toborozva követőket növeld befolyásod a világ ügyeiben, s visszaszorítsd vetélytársaid ügyeskedéseit.

Természetesen istenségként nem alacsonyodhatsz odáig, hogy az egyszerű parasztoknak is te magad add ki az utasításokat, erre a célra tartod papjaidat, akiket világjáró körútra küldhetsz, hogy új vidékeket derítsenek fel, s megfelelő helyet keressenek új civilizációjukat megalapítására. Ekkor aztán az emberek messziről fognak özönleni, hogy kivegyék részüket a csodás ajándékokból, s fennen hirdessék dicsőséged.

Nagy szerepet kapnak a hősök is, akiket különféle feladatokkal bízhatsz meg, melyek végén új találmányokkal térhetnek vissza, így például ellophatják a tüzet és egyéb nyalánkságokat.

Ám a gyarló emberek néha segítségre szorulhatnak, ekkor le kell szállnod közéjük, hogy varázslataiddal segíts, gyümölcsözőbb terméssel ajándékozd meg őket, vagy háborúk során növeld az elszántságuk.

Azt hiszem, a Pantheon a legérdekesebb játékok egyike lesz, csak hát, sajnos, még sokat kell még várni a megjelenéséig. De legalább attól nem kell félni, hogy addigra elavul, a jó ötleteknek mindig lesz piacuk. :)

Bird

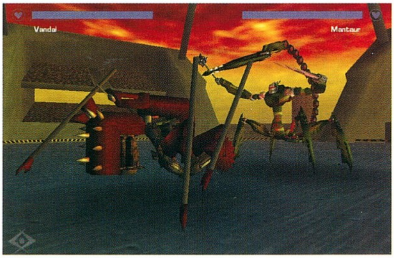
Frog City
2001. eleje
fa.geosoft.org/p/info.shtml

ROBOFORGE

Ennél különösebb és nagyszabásúbb ötlettel én még nem találkoztam a számítógépes játékok történetében! Az alapfokú mesterséges intelligencia iskolapéldáját csodálhatjuk meg, mikor általad gyártott robotokat kell virtuális arénákba zavarnod, hogy legjobb tudásuk szerint darabokra zúzzák vetélytársaikat.

Hogy miként tehetik ezt meg? Nos, először is különféle alkatrészekből össze kell állítanod az ízlésednek legmegfelelőbb gépezetet. Ehhez használhatsz érzékelőket, mozgó alkatrészeket, irányító modulokat, energiatermelőket, pajzsokat és természetesen közelharci fegyvereket. A lehetőségeid gyakorlatilag végtelenek, a legutolsó részletig minden rád van bízva, még a karok súlyát és hosszát is neked kell beállítanod. Ezután meg kell tanítanod a teremtményt, miként használja képességeit. Ezt a kívánt részek megfelelő pozícióban történő lefényképezésével, majd új helyre mozgatásával teheted meg. Az már a gépre lesz bízva, hogy az így megadott pontokat összekösse, s a fizika törvényeinek megfelelően a tervet végrehajtsa.

Ezután különféle tesztrobotokon kipróbálhatod alkotásod tökéletességét, megtudhatod, hol kell még finomítani rajta. Itt már ő maga cselekszik, az adott szituációkban mindig a legideálisabb támadási vagy védekezési mód végrehajtásával próbálkozik. És most jön a legizgalmasabb rész, az éles próba: beléphetsz a



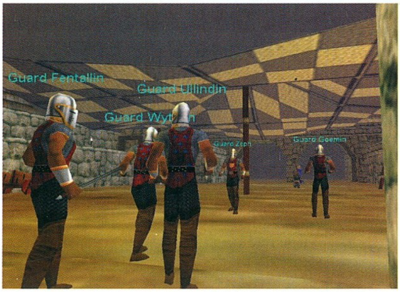
világháló arénájába, ahol a világ összes pontján izgalomra vágyó emberek kísérik figyelemmel kedvenceik csapágycsikorgató harcait. Itt már nem kizárt, hogy fizetett mérkőzéseken is részt vehetsz, tehát 5$-os beugróval próbára teheted szerencsédet és gépezeted tudását, hogy megnyerd az akár ezrekre rúgó első díjat. Biztatóan hangzik, nemde?

Egyelőre még nem eldöntött, a Roboforge kapható lesz-e boltokban, vagy csak az internetről lehet letölteni, de a november 1-i megjelenésig minderről értesülhettek a fejlesztők honlapján.

Bird

Liquid Edge
2000. november 1.
www.roboforge.net

THE SCARS OF VELIOUS



Alighogy az EverQuest első kiegészítője Európa keleti régióiban is megjelent, a fejlesztők máris bejelentették a második küldetéslemez készülését. A The Scars of Velious korántsem fog akkora előrelépést jelenteni, mint a Ruins of Kunark tette, az immár 60-as szintkorlát nem tolódik ki jobban, nem lesznek új fajok, s bár ez még változhat, a tervek szerint új varázslatok sem.

Akkor mégis mit kapunk a pénzünkért? Hát, először is egy újabb kontinenst tizenkét új zónával, ahol a magas szintű (35-60) karakterek kalandozhatnak. A barbárok számára új várost, új ellenségeket, így például fehér sárkányokat, fagy- és viharóriásokat, számos küldetést és megszerezhető varázstárgyat. Ám a legnagyobb változás a karakterek kinézetében fog jelentkezni, mivel hála a felturbózott grafikai rendszernek, kockafejű humanoid fajaink új, részletesebben kidolgozott külsőt kapnak.

A küldetéslemez nem foglalja magában sem a Kunarkot, sem az eredeti játékot, ennek alapján feltételezem, nem lesz rá szükség, hogy harmadszor is teljes áron vásároljuk meg, de sajnos arra sem számíthatunk, hogy a havonta kifizetett sok ezer forintért cserébe ingyen letölthetjük a patch-et. Én ezt nagy hibának tartom, úgy gondolom, pontosan ez az, aminek bele kellene tartoznia a support fogalomkörébe, hisz a régi rendszer folyamatos szépítgetéséről és bővítéséről van tulajdonképpen szó. Így látnám biztosítva az éveken át tartó, töretlen lelkesedést, nem pedig az előfizetők pénztárcájának állandó megcsapolásával.

Bird

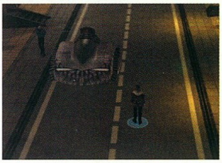
Verant Interactive
2000. december

TWO WORLDS

Képzeld el, milyen lenne a világ, ha átláthatatlan porfelhővel körülvett planétán kellene leélned életedet. Az űrutazás és bolygóközi kommunikáció fogalma teljesen érthetetlen lenne számodra, a számodra kiszabott idő alatt akár teljesen bejárhatnád saját mikrouniverzumodat.

De mi történne, ha a bolygód egyszeriben összeütközne valamelyik közeli pályán haladó másikkal? Miféle felismerések követnék a katasztrófát? Ezt a Douglas Adams-i elképzelést a Topware Interactive csapata egészen új formában dolgozza fel, fergeteges komédia helyett inkább izgalmas stratégiai szerepjáték készítésébe fogtak. Bár egyelőre nem egészen világos, a játék mennyiben lesz stratégiai, hisz a legfeljebb hatfős csapat valós időben történő irányítása és a harcok levezetése legkevésbé sem újszerű gondolat az RPG rajongók számára, de

talán arról lehet szó, hogy a készítők a szokásosnál jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek erre a területre.

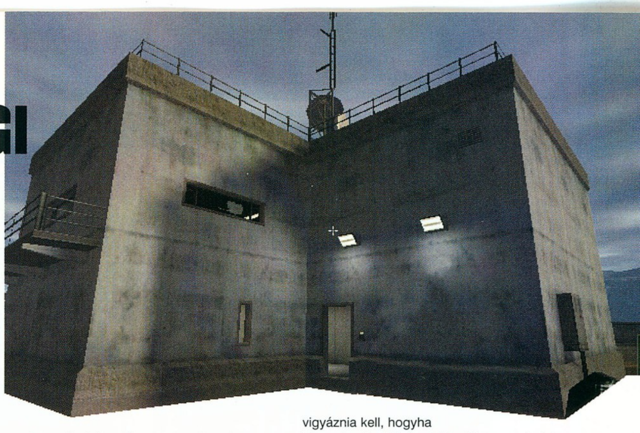


Ettől függetlenül a szerepjáték-elemek sem szorulnak háttérbe, részletesen kidolgozott, ősi technológiákra épülő történetet kapunk, a tapasztalati pontok alapján lehetőség lesz a karakterek fejlesztésére, fegyveres és egyéb képzettségek elsajátítására, varázslatok helyett pszi erők használatára, és a főküldetések mellett több száz kisebb feladat megoldására.

Bird

Topware Interactive
2001. nyara
www.2-worlds.com

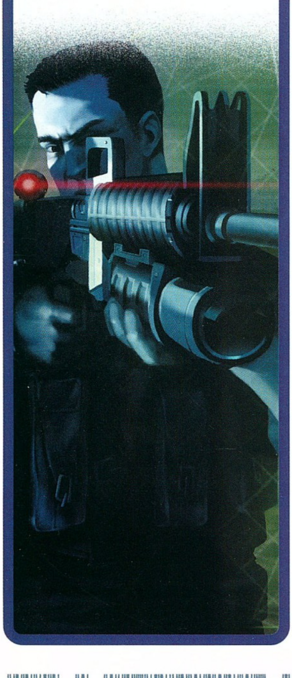
PROJECT IGI



StartBox

Fejlesztő: Innerloop
Kiadó: EIDOS
Megjelenés: 2000. ősz
Web: www.projectigi.com

Haladni kell a korral. Az igények változnak, az elvárások nőnek, egyszóval nehéz lépést tartani a játékosok szinte kielégíthetetlen vágyaival. Most már nem elég, ha az FPS-ek csak abból állnak, hogy sötét folyósokon kulcsokat keresgélve rohangálunk, s közben átgázolunk a még meleg, vértől csöpögő, cafatokká lőtt ellenfeleink hulláin. Persze ennek is megvolt annak idején a maga kis varázsa, de nézzünk csak körül – az élethűség egyre többször kap szerepet. Vegyük csak például a System Shock 2-t, a Rainbow Sixet, vagy akár a Deus Exet. Ha alaposan megnézzük ezeket a játékokat, és leülünk játszani velük, ráérzünk az ízükre, s még többet akarunk.



A norvég fejlesztő csapat, az Innerloop következő munkája is a bevezetőben említett forradalom következő tagjává fog válni, ha egyszer elkészül. Mind ez ideig a cég első, s egyben egyetlen programja, a Joint Strike Fighter című repülőgép-szimulátor volt. Ha valaki esetleg már nem emlékszik rá – vagy csak egyszerűen kihagyta –, elég annyit elmondanom, hogy megjelenésével igen pozitív visszhangot keltett, s felettébb látványos volt. De most inkább gyorsan kanyarodjunk vissza a jelenhez, és lássuk, milyen újdonsággal lepnek meg minket az év vége felé.

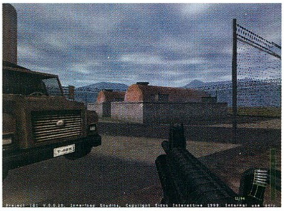
A Project IGI-t az akciójátékok csoportjába sorolhatjuk, amely bizalomkeltő ötvözete lesz a Delta Force-nak, és mondjuk, a System Shock 2-nek. A történet szerint egy ex-SAS – angol nemzetiségű, különleges képzett – katonát alakítunk, aki miután leszerelt, őfelsége lesújtó kezévé válik. Természetesen nem, mint titkos ügynök folytatja munkáját, s nem rázogatja a Martiniket orrba-szájba, hanem keményen elbánik a rossz fiúkkal. Ezen felül munkaterülete se az Alpok síparadicsomaira korlátozódik, hiszen bőrébe bújva átvándorolhatjuk Afrika száraz sivatagjait, vagy éppen Oroszország fagyos hegycsúcsait.

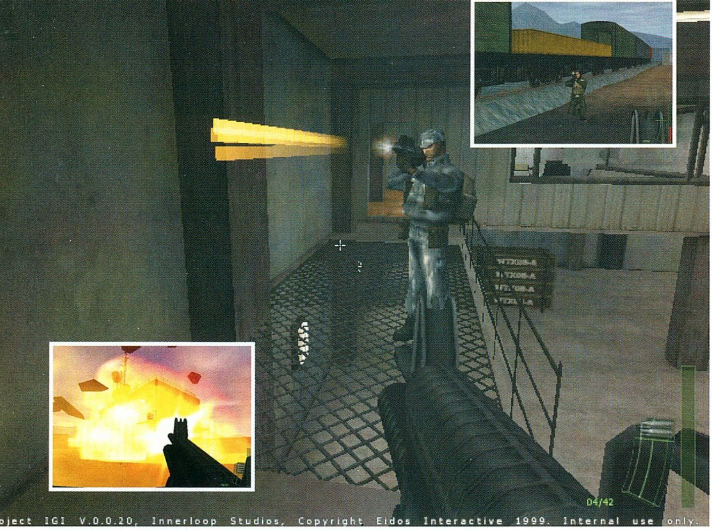
„I'M GOING IN"

Ha a játékmenet különlegességeit nagyító alá szeretnénk tenni, akkor meg kell hagyni, igen nagy lencsére lenne szükség, ha azt akarjuk, hogy minden aláférjen. A már agyonkoptatott „élethűség" jelző rengeteg tulajdonságra már rögtön a küldetések és a lineáris rendszerű kampány elejétől kezdve fogja ráfesteni magát. A kezdetben kapott direktívákat oly módon kell végrehajtani, ahogyan azt az igazi kémektől megszokhattuk – lopakodj be, s kifele menet lőj utat magadnak. Ez persze nem lesz egyszerű, hiszen ahhoz, hogy bejuss valamely igen jól védett objektumba – s eközben senki se vegyen észre – nem árt, ha nyitva tartod a szemed. Vegyük például az alábbi tipikus helyzetet. Hősünket a célponttól nem messze fogják kirakni a szállító helikopterből. Az első feladata a képzeletbeli bázis közelébe férkőzés lesz, majd miután ezzel végzett, előveheti távcsövét, s elvégezheti a felderítést. Alaposan körbe kell néznie, ha nem akar lebukni, hiszen őrök és biztonsági kamerák ügyelnek az illetéktelen behatolók távoltartására. Arra is vigyáznia kell, hogyha kénytelen likvidálni valakit, akkor azt a helyi kábel TV nehogy egyenes adásban sugározza. Viszont, ha sikerült bejutnia, és tegyük fel, elcsente azt, amire szüksége volt, akkor fusson, tüzeljen, meneküljön, ahogyan azt csak lábbal, tölténnyel és szusszal bírja. Ja igen, és mi történik akkor, ha netán megszólal a riasztó? Semmi érdekes, csupán csak 20-30 katona felébred, a reflektorok felkapcsolódnak, a helikopterek felszállnak, és páran elfoglalják helyüket valamilyen páncélozott harckocsiban. Lehet, hogy nem lesz olyan egyszerű ezek után már bejutni...

TÖLTÉNYEK ÉS JÁRMŰVEK

Nemrégiben játszottam egy játékkal, amely igen meghatározó volt számomra, egyszóval





feljebb tette azt a bizonyos mércét. Úgy hívták, hogy SWAT 3, és igen szép számban tartalmazott olyan újításokat, amelyekkel mostanáig még nem találkozhattunk hasonló játékban. Ezek közül a legjobb ötletnek a program lövéskezelését tartottam, magyarán szólva azt a tényt, hogy a különböző tárgyakon az acélköpenyes és más-más kaliberű töltények hogyan viselkedtek becsapódáskor. Például üvegen, gipszkartonon, vagy faanyagokon a töltények simán áthatoltak. Jelen esetben sem lesz ez másképp megoldva, a készítők rengeteg kísérletet folytattak, hogy ezek az események a való életben hogyan is történnek. Megvizsgálták a pusztítást, amelyet a gépkarabély okozhat és „ráéreztek” arra, hogy miként tudnák ezeket a tapasztalatokat készülő projectjükben felhasználni.

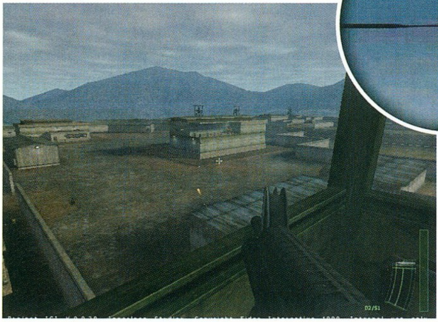
A következő említésre érdemleges ismérv a járművek, illetve azok szerepe lesz. Hasonló ötlettel felruházott programok (Halo, Team Fortress 2, Flashpoint) már készülnek, de még az is lehet, hogy ez lesz az első, amelyik idén napvilágot lát. A járgányoknak fontos szerepet szánnak, sok helyszínt csak ezek segítségével leszünk képesek megközelíteni. Azok véleménye szerint, akiknek már volt szerencséjük mozgás közben kipróbálni a játékot, a helikopter pilótafülkéje igényesebb, szebb és valósághűbb (?), mint sok szimulátoré.

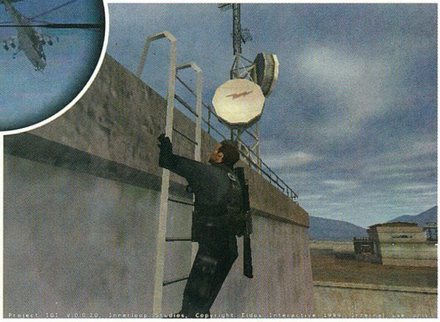
EGYÉB „APRÓSÁGOK”

Ha számodra is a legfontosabb kritérium az, hogy szemedet a lehető legjobban kényeztetessék, akkor megnyugtatlak, nem lesz okod panaszra. A norvég fiúk felhasználják előző játékuk, a JSF motorját, és jól felspécizve, kiegészítve bele az IGI motorterébe. A képek magukért beszélnek, rengeteget elárulnak a várható alaposan kidolgozott környezetről, amiről zárójelben még annyit jegyeznék meg, hogy több mint 16 millió négyzetméteren várja az elit katonákat. Még átlátni is nehéz lesz ezt a hatalmas területet, nemhogy bebarangolni, de az előbb említett járművek és messzelátó berendezések szerencsére ott lesznek.

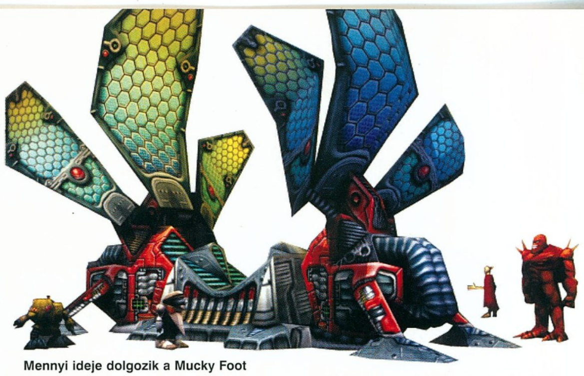
Sokan még most is a legjobb AI-val (mesterséges intelligencia) rendelkező játéknak a Half-Life-ot tartják, a fekete ruhás tisztogatók híre még az üveghegyeken túlra is eljutott. Sokan sokfélét ígérgetnek, hogy mire lesz képes saját készülő programjuk, hallhattunk már ezt-azt, ezért nem akarom nagyon elcsépelni ezt a témát. A tömör lényeget persze nem hagyhatom ki, fontosnak tartom megemlíteni, hogy az ellenfél miként fog ránk reagálni. Hasonló módon, mint a valóságban, ugyanis a katonák látni és hallani fognak mindent, ami a szemük láttára és a fülük hallatára történik. Meghallják, ha hangtompító nélküli fegyverrel tüzelünk, vagy az orruk előtt kiiktatjuk valamelyik társukat, és nagyon gyorsan – és persze tömegesen –a környékre sereglenek kiabálva. A Thief 2 érdekes része volt például, ahogyan a hullákat vállunkon cipelve pakolgattuk, hogy ne vegyék őket észre, de gondoljunk csak bele – nem lenne érdekesebb mindez, ha modern világban játszódna? Dehogynem, de ahhoz, hogy ezt megtapasztaljuk, még türelmesnek kell maradnunk. Még pár rövid hónap, s remélhetőleg mire ez a fullasztó hőség elmúlik, már a gépünkre telepíthetjük a Project I.G.I.-t.

Chris





STARTOPIA



StartBox

Fejlesztő: Mucky Foot
Kiadó: EIDOS
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.muckyfoot.com

Az E3 kiállítás egyik legérdekesebb programja számomra a StarTopia volt. Az egyetlen gépen bemutatott játék köré nem gyűltek nagy tömegek, pedig könnyen lehet, hogy az év egyik legérdekesebb szimulátora mellett mentek el. A StarTopiával kapcsolatos kérdéseimmel Michael Burnhamhez fordultam.

Mennyi ideje dolgozik a Mucky Foot ezen a játékon?

Ó, már körülbelül 18 hónapja.

Honnan származik, hogyan született az ötlet?

Gary Carr és Guy Simmons dobta fel az ötletet pár éve, és mindannyian úgy gondoltuk, érdemes vele foglalkozni. Ettől függetlenül nem akartuk, hogy cégünk első játéka utópisztikus szimulátor legyen, ezért az Urban Chaosra koncentráltunk, hogy felmutassuk, mit tudunk. Miután ezt megtettük, elérkezett az idő, hogy útjára bocsássuk a StarTopiát is.

Pár szóban összefoglalva mi a játék lényege?

Az ismert világegyetemben a rég várt béke végre bekövetkezett. A feladatod, hogy utópisztikus otthont hoz létre az űrállomásodon azok számára, kik a pusztító háborúk elől az űrbe menekültek, s már nem is akarnak visszatérni. Ráadásul, ha jól végzed feladatod, egész szép kis summát is felhalmozhatsz. ;)

Ahogy én látom, nehéz lenne a StarTopiát kategóriába sorolni. Te melyikhez érzed a legközelebbállónak?

Egy űrállomás megtervezése, kulturális, biológiai és technikai vezetése igen összetett feladat. A programba épített, igen fejlett AI például azt is jelenti, hogy az általad megteremtett kultúrától függ az, hogy az egyes lények hogyan reagálnak a helyi eseményekre, s bár közvetlenül nem irányíthatsz minden hozzád érkező űrlényt, mégis befolyásolod cselekedeteiket… Válaszolva a kérdésedre, nem tudnám a StarTopiát bármilyen létező kategóriába besorolni.

Kérlek, mondj pár szót a fajokról, történetükről és tulajdonságaikról!

Több mint harminc faj képviselteti magát a játékban, s közülük kilenccel kerülhetsz közvetlen kapcsolatba. Ezek:

Salthog – rendkívül munkamániás nép, nehezen hagyja ott a szerelőasztalt.

Grey – különlegesen ügyes faj, melynek képviselői közül nagyszerű gyógyítók kerülnek ki.

Dahnese siren – az élet napos oldalát előnyben részesítő egyedek, szóval ha bulizó partit látsz az állomáson, biztos lehetsz benne, hogy egy-két szirén van a középpontban.

Karmarama – az utópisztikus környezet biológiai részlegén érdemes foglalkoztatnod ezeket a „farmereket”, akik professzionálisan gondoskodnak majd az élelmiszerellátásról. Ha kényelmes elhelyezésüket is sikerül megoldanod, karmájuk kisugárzásával emelik a környezetük boldogságszintjét is.

Kasvgorian – nemes, harcos faj ez, mely igencsak hiányolja a hegyeket, ahonnan érkezett. Érdemes őket az állomáson tartani, mert rengeteget esznek és isznak, ami jó anyagi bevételt jelent, csakhogy gondoskodnod kell adrenalin-ellátásukról is. Ehhez a bio szinten alakíts ki hegyvidéket és harctereket is…

Polvakian gem slug – a játék legnemesebb kreatúrája, de rendkívül érzékeny, aggodalmaskodó, szőrszálhasogató, ezért igen nehéz lesz vele dűlőre jutnod.

Turraken – ezek a kétfejűek valóságos számítógépes zsenik. A gond csupán az, hogy a technikai feladatok megoldása után összegyűlnek, és féktelen ünneplést tartanak

ivászattal és mindennel, ami kell (nem úgy, mint a rendes játékfejlesztők ;)).

Thyorian – ez a faj a kommunikáció terén jeleskedik, s rendkívül jó az adatfeldolgozásban is. Ők lesznek a legjobbak a kereskedőhajók és más űrállomások vezetőivel való kapcsolatteremtésre. Oda kell majd figyelned rájuk, mert igen fontos adatok mennek át a kezeik közt.

Zedem Monk – a spiritualitás képviselői, akik megerősítik látogatóid és lakosaid jó oldalát.

És az egyes fajok békében megférnek egymás közt? Hiszen tulajdonságaik igencsak eltérők.

Igen, béke van, de természetesen faji ellentétek azért előkerülhetnek. A tudósokat felzaklathatja a barbárok hangos adrenalinhajhászása, s a zedem monkok képtelenek tolerálni a bulizó sziréneket, akiknek esetleg feltett szándékuk a szerzetesek kis kedvenccé bűvölése.

A játék kezdetekor egy üres űrállomást kapok, s nekem kell életre keltenem azt?

Többféle küldetés is lesz, s a kezdőponton nem feltétlenül üres állomást kapsz. Gyakran először csak egy részét birtokolhatod a területnek, s bővülő anyagi lehetőségeid lehetővé teszik, hogy terjeszkedj. Ám ne feledkezz meg majd arról, hogy lehet, ugyanazon az állomáson több vezető is érdekelt, így előbb-utóbb konfliktusokba keveredhetsz. Persze, ez nem törvényszerű, egymással kereskedő, jól működő szövetségeket is létrehozhattok.

Mit jelent az, hogy „a játék számos szinten játszható"?

A játék mélységét akartuk ezzel a reklámmondattal kifejezni, ugyanis a rendkívül alaposan kidolgozott AI lehetővé teszi, hogy bizonyos, számodra kevésbé érdekes területtel ne foglalkozz, bár a szabad játékban a másik végletet is választhatod. Reméljük, minden játékos megtalálja, amit keres, s minden korosztály elégedett lesz. Az unokahúgom biztosan megöl, ha nem tud azonnal, segítség nélkül boldogulni…:)

Vannak a játékban a Sim Cityhez hasonlóan ipari, szolgáltató és lakózónák?

Az űrállomás három szintre oszlik, s mindegyiknek más funkciója van. A legalsó a technikai szint, az ún. „tech deck". Felette van a szórakozási szint (pleasure deck), s legfelül a természeti, ún. bio deck.

Az E3-on mutattad nekem, hogy például a disco hogyan érinti a lényeket. Milyen más épületek vannak a játékban?

A technikai szint tulajdonképpen az energiaközpont, itt gyűjtik és raktározzák az állomás működéséhez szükséges erőforrásokat. Itt tehát laboratóriumok, leszállópálya, kommunikációs központ és rakodó tér kaphat többek között helyet. A szórakozási szinten bárok, hotelek, disco, harctér, boltok és egyéb nyalánkságok üzemeltetése lehetséges. A bio zóna tulajdonképpen épületmentes. A farmerek itt termelik az élelmet, s az állomás lakói ide jönnek kirándulni. Ezért a felszínt úgy kell kialakítanod, hogy az egyes fajok megtalálják itt az otthonérzetüknek megfelelő környezetet. Így a turakenek a sekély vizek melletti partszakaszokat kedvelik, míg a kasvgorianok a hegycsúcsok leigázására törnek inkább.

Van-e a játéknak célja, vagy elég, ha harmónia van?

A korai játékokban elég, ha csak megtalálod az egyensúlyt, míg a későbbi szinteken változatos feladatokat kell teljesítened. Például pusztító betegség ellenszerét kell kikutatnod, és megállítanod a rohamosan terjedő fertőzést, vagy minden elpusztul.

Az általad említett kereskedelem a pénzforgalom miatt szükséges, vagy ez egyben a diplomáciai kapcsolatok ápolását is jelenti?

A pénz egyben az energia is a játékban, ez mindennek a mértéke, legyen az élelmiszer, bútor, épület vagy bármi más. A kereskedőhajók gyakran látogatják majd a dokkot, s ha ügyesen irányítasz, igen szép anyagi haszonra tehetsz szert. Például ha a karmaramák által termelt, neked tulajdonképpen ingyenes élelmiszerek egy részét eladod, bevételhez juthatsz, vagy más, a te űrállomásodon szükséges holmikra cserélheted ezeket.

Mennyire hangsúlyos szerepet kap a diplomácia?

A diplomácia a különböző missziókban más és más szerepet kap. Lesz, amikor alig kell vele foglalkoznod, míg máskor ha meg akarod oldani feladatodat, rákényszerülsz arra, hogy felvedd a kapcsolatot más állomásigazgatókkal is.

Meg tudnád mondani, milyen készültségi fokon van most a játék?

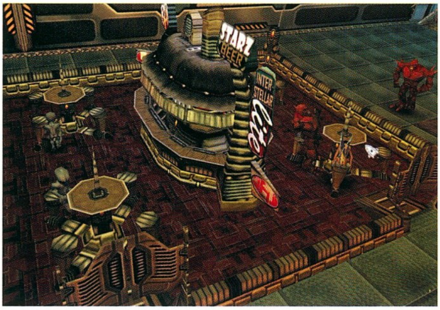
70%

Előreláthatólag mikor jelenik meg?

2000. telén.

Köszönöm, és sok sikert!

Lily



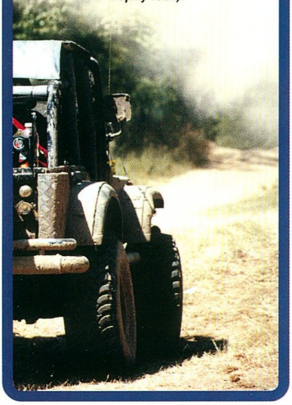
BEMUTATÓ

4X4 TROPHY: PATHFINDER

StartBox

Fejlesztő: Clever's
Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2000. szeptember
Web: -

Autószimulátor, mit is jelent ez a szó? Nekem tökéletes fizikával felruházott játékot, amelyben a realitás a meghatározó tényező. Sajnos a játékfejlesztők nem így gondolják, hónapról hónapra ontják az „arcade" stílus jegyeit magukban hordozó játékokat, amelyeknek grafikája szemet gyönyörködtető, nem is beszélve a 3D-s kártyák adta lehetőségek kiaknázásából adódó csiricsáré effektusok tömkelegéről, ám ezekből a programokból mindig hiányzott valami, amit úgy hívnak: FIZIKA. A jég azonban megtörni látszik. A processzorok és a gyorsítókártyák követhetetlen fejlődése megnyitotta kapuit a valóság felé. A tökéletes fizika megvetette a lábát a PC-ken új korszakot nyitva ezzel a nagy öreg történelmében. Az új kor első igazi remekműve teljes egészében magyar fejlesztés, olyan, amilyenre minden külföldi csapat büszke lehetne. A napokban ellátogattam a Clevers fejlesztőcsapatához, hogy saját szememmel lássam a csodát. A pillanat elérkezett, de beszélni nagyon nehéz róla. Félelmetes érzés volt látni, ahogy a terepjárók Newton törvényei szerint megmásszák a magaslatokat. Tátott szájjal csodáltam a gyönyörű grafikát és az interaktív környezetet. A fizika itt mindenre kihat a kis bokroktól a hatalmas fákig. A megváltó megérkezett, a munkacíme Pathfinder Trophy (a játék hivatalos címe a kiadó kérésére 4x4 Trophy lesz).



Sziasztok! Mondanátok pár szót a csapatról?

A Clever's jelenleg nyolc tagból áll. Négy programozóból, három grafikusból és egy szakemberből, aki a hangokkal foglalkozik. A PT fejlesztését négyfős vidéki demócsapat kezdte, amelyhez többiek folyamatosan csatlakoztak. A Channel42 szerencsés véletlennek köszönhetően vette kezébe a Team menedzselését 1999. nyarán.

Mialatt bemutattátok a játékot, egyfolytában differenciálművekről és -zárakról, terepfelezőről és meghajtási módokról beszéltetek. Tudom, hogy ezek a

technikák egyedülálló módon tökéletesen lettek beépítve a Pathfinderbe. Elmesélnétek, hogy valójában mit is jelentenek ezek a szakkifejezések?

A terepjáró alapvetően a meghajtás módjában különbözik a hétköznapi autóktól. Ha valaki először találkozik terepjáróval, a megszokott kapcsolókon és a váltón kívül a terepváltóval és a differenciálzárakkal fog találkozni. A terepváltó általában két funkciót lát el. Ezzel állíthatjuk be, hogy a jármű melyik kerekei legyenek meghajtva. Ez a szerkezet egyben második váltóként is szolgál, aminek eredményeként sokkal nagyobb áttételeket hozhatunk létre (ezáltal gyakorlatilag nem a motor erején, hanem a kerekek tapadásán múlik, hová jutunk el). A differenciálzárak a differenciálműveket iktatják ki, melyek eredetileg azt a célt szolgálják, hogy az autó kerekein a kanyarodás közben keletkező sebességkülönbséget kiegyenlítsék, mivel a belső íven a kerekek rövidebb utat tesznek meg, mint a külsőn. Használatával a kerekek képesek különböző sebességgel forogni, így, ha az egyik felemelkedik a talajról, vagy nagyon csúszós szakaszra ér, gyakorlatilag ellenállás nélkül ki tud pörögni, míg a másik képtelen megfelelő nyomatékot átadni a talajra a továbbhaladáshoz. A differenciálzárakat bekapcsolva a kerekek csak egyszerre tudnak pörögni könnyítve ezzel a továbbhaladást és nehezítve a kanyarodást. Alapvetően kétfajta terepjáró létezik: kapcsolható és állandó összkerék meghajtású. A kapcsolható összkerékhajtás lényege, hogy az autónak alapállapotban csak a hátsó tengelye hajtott, a négykerékhajtást bekapcsolva az első és a hátsó tengely csak egyszerre képes mozogni,

míg az állandó négykerékhajtás esetében minden kerék folyamatosan hajtott. Itt azonban az első és a hátsó tengely közé is be kell építeni egy differenciálművet, amelyet a terepváltóval zárhatunk, hogy az első és hátsó tengely között fellépő sebességkülönbséget kiegyenlítse.

Fontos megjegyezni, hogy játékunkban ezek az alkatrészek a valóságnak megfelelően működnek.

Hogy jutott eszetekbe, hogy terepjáró szimulátort készítsetek?

A terepjárózás összehasonlíthatatlan a hagyományos autóvezetéssel. A sebesség másodlagos szempont. Ez a stílus fokozott figyelmet és taktikázást igényel. Mindenképpen

olyan játékot szerettünk volna készíteni, amilyen eddig még nem volt, és amilyennel mi is szívesen játszanánk.

Ennek köszönhető a tökéletes fizikai modell megvalósítása? Milyen részletességben mélyedtetek el a választható autók kivitelezésében?

Igen! Számunkra a fizikai modell elkészítése volt a legfontosabb szempont. A járműveket igyekeztünk úgy elkészíteni, hogy azok minden egyes apró részletükben megfeleljenek a valóságnak. Legelőször elkértük a gyártóktól a járműre vonatkozó adatokat, áttételeket, jelleggörbéket, nézeti képeket, méreteket és légellenállási tényezőket. Sokat jártunk versenyekre, rengeteget fotóztunk, és néhány járgányt a valóságban is kipróbáltunk. Az adatok és a tapasztalatok birtokában sikerült a lehető legélethűbben modellezni a PT-ben szereplő autókat.

Ezek szerint az autók úgy fognak működni, mint a valóságban?

Igen. A már említett differenciálzáron és -művön felül minden szerepel a játékban, és természetesen működnek is. Kapcsolgathatjuk a felezőt, a differenciálzárakat, ha van kuplungunk, akár a motort is lefullaszthatjuk, amelyet természetesen az önindító segítségével újraindíthatunk. Sőt, a megfelelő meredekségű lejtőn legurulva akár be is ránthatjuk azt. Ebből következik, hogy a PT-ben kipróbálhatjuk a motorféket is.

Mondanátok pár szót a PT-ben szereplő törési modellről és az időjárási viszonyokról?

A PT-ben az autók a valóságnak megfelelően törnek. A roncsolódások következménye nem csak az autók grafikájában, hanem viselkedésében is megmutatkozik, mivel azok légellenállási stb. értéke is megváltozik. A különböző időjárási viszonyok a törési modellhez hasonlóan nemcsak a látványt befolyásolják, hanem kihatással vannak a játékmenetre is. A napszakok ugyan csak a látási viszonyokat érintik, de a csapadék már a talaj tapadására és ellenállására is jelentős befolyással van.

CLEVER'S
software development

Nem gondoljátok, hogy az élethűség rétegjátékká avanzsálja a PT-t?

Nem! Az egyjátékos mód tényleg igazi szimulátor, menüből viszont szinte minden könnyítést bekapcsolhatunk, ellenben a multiplayer játékmódok kifejezetten akció jellegűek. Single módban a játékosnak lehetősége van az autót paraméterezgetve megkeresni a legkedvezőbb beállításokat, hogy utána éjszaka, szakadó esőben, lépésben haladva végigverekedhesse magát valamelyik autógyilkos Trophyn. Multiban ellenben kedvére száguldozhat és vadászhat az ellenfeleire.

Új Trophy indításakor a terep leküzdésén kívül lesz-e más motiváló tényező is?

Igen. Induláskor csak alapfelszereltségű járgányokat kapunk, de fokozatosan haladva a bajnokságon az eredményeink függvényében új kiegészítőket szerezhetünk az autókhoz.

Ha már a Trophyknál tartunk, mesélnétek erről is egy kicsit?

Az egyjátékos módban hat terület található. Ezek mindegyike más jellegű kitalált helyszín, amelyek a valóságos táj jellegzetességeinek alapján vannak felépítve. Találkozhatunk mediterrán dombságokkal, sziklás hegységekkel, kősivatagokkal, sziklás fennsíkokkal, ázsiai és kultikus jellegű tájakkal. Minden területen tíz, egymástól eltérő hosszúságú és összetettségű trophy található. Ezek a helyszínek domborzatukban, növényzetükben, színvilágukban, tájelemeikben és talajminőségükben különböznek egymástól.

Ahogy elnézem, különös figyelmet fordítottatok a belső nézet, a navigátor és a visszajátszás lehetőségének kidolgozására. Ez csak a látványos játékmenet érdekében történt, vagy funkcionális szerepet is kap?

A navigátor a különböző helyzeteknek megfelelően utasításokat ad, és kommentálja az eseményeket. A pályabírók tájékoztatnak az akadályok leküzdéséről fergeteges versenyhangulatot teremtve ezzel. A visszajátszás során talaj egyenetlenségeinek következményeként megfigyelhető a rugók mozgása és a futómű viselkedése. Reméljük, hogy ez a lehetőség sok örömteli percet okoz majd a kategória szerelmeseinek.

Végezetül engedjetek meg egy utolsó kérdést. A Pathfinder Trophyban lesz-e Lens Flare effektus?

Neeeeeeeeeeemmmmmmmmmm!!!

Köszönöm az interjút, és további jó munkát kívánok!

Sasa
sasa@vogel.hu

ARCANUM

StartBox
Fejlesztő: Troika Games
Kiadó: Sierra
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.sierrastudios.com/games/arcanum

A varázslat csodája és a tudomány ötvözése különös, általunk meg nem élt peremkorszakot felidéző élményt kínál, olyan archaikus érát, melyben a mágia használatának képessége ha nem is mindennapos, de elfogadott, miközben a fejlődő világ megállíthatatlanul hozza a technika haladásával bekövetkező változásokat. Az Arcanum birodalmában a mentális képességek hatalma még él, semmilyen erő nem kényszeríti szunnyadásra, de a jelenben már ott találjuk a mechanikus szerkezetekben, sőt a puskaporban rejlő lehetőségeket is. A vidéken nem ritka, hogy busa fejű félork caplat át, vagy éppen szapora léptű, pocakos félszerzet intézi ügyes-bajos dolgait. Sajátos fantasy világ ez, melyben ott szunnyad az újdonság varázsa, s az első olyan történet, melyben a mágia és a mechanika számomra is békében, mi több, egyensúlyban megfér, mégpedig azért, mert a választás lehetősége az én kezemben van…

KARAKTEREK, KÉPESSÉGEK ÉS LEHETŐSÉGEK

Az Arcanum egészét átszövi a robbanásszerűen fejlődő technika, s az ősi mágia hagyományainak kettősége. Ez kihat minden eseményre, s karaktered életének alakulása is részben e két területbeli jártasságainak függvénye. Ám mégsem kell megijedned, mert kalandozód generálásakor nem követhetsz el végzetes hibát. Az általad választott faj, s az előtörténet csupán alapot ad a további, szinte bármilyen irányú fejlődéshez. A három fejleszthető csoporton belül négy további lehetőséget is találsz. Az alap: tolvajlási, társadalmi és technológiai képességek. A harci jártasságokat a harcrendszer fejezetben részletezem.

A fokozatok a képzetlen státusznál kezdődnek, karakterünk majd eztán válhat kezdővé, haladóvá, s mesterré. Természetesen, ha a mágia hatalmát választod, a technikai képességeid háttérbe szorulnak, s fordítva, de egyik választás sem végzetes. Karaktered faja, esetleges háttere, képzettségei, no és tettei azonban kihatnak majd arra, hogyan viszonyulnak hozzá mások, városok, különös vidékek lakói, sőt sosem látott teremtmények is.

Ami kicsit furcsa, hogy a választható nyolc faj közül csak az emberek, elfek, félelfek, s a félorkok esetében generálhatsz nőnemű karaktert is, míg a félszerzet, gnóm, törp vagy félogre kizárólag férfi lehet. Nem értem, de talán a végleges verzió magyarázatot ad majd erre, és szerencsére tudtommal a nem nem befolyásolja a történet alakulását…

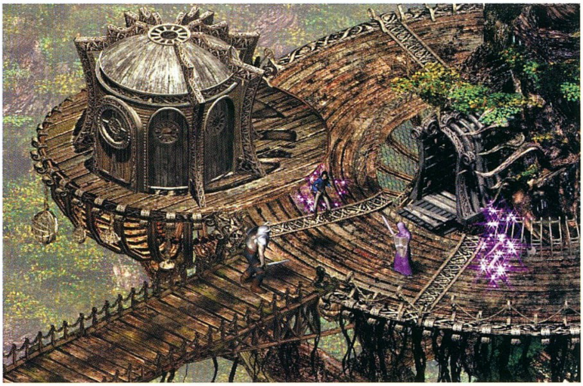
MÁGIA

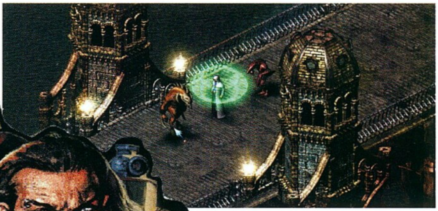
A fejlesztők leírása szerint a varázslatok működési elve az, hogy a mágus elméje hatalmával, pszichikai képességeinek segítségével a fizikai világban idéz elő változásokat (például villámot kelt apró elektronok ezreinek megmozdításával). Ugyanezt a technika hívei mechanikus eszközökkel próbálják megvalósítani, s mindkét területnek megvannak a maga előnyei és természetesen korlátjai is. Mivel a választás a tied, nincs is ezzel gond, de tudd, ahogy fejleszted egyiken belül képességeidet, úgy sorvad lassan a másik, és nem lehetsz mester mindkettőben, pontosan a felhasználó szellemiségének különbségei miatt. Tetszik. :)

Az Arcanum mágiarendszere tizenhat kollégiumra oszlik, külön iskola foglalkozik például a teleportációval, a koncentrációval, az ősi elemek energiáival, a tiszta erővel, a nekromanciákkal, az idézésekkel, az elmék megragadásával és irányításával és így tovább. Az összesen nyolcvan varázslat mindegyike több szinten is használható, s csak az igazi mesterek képesek azokat teljességgel hatalmukban tartani és irányítani. E jól kidolgozott rendszer további részleteire megjelenéskor visszatérünk…

TECHNIKA

E rész kidolgozása kicsit Vernét idézi, ami minden bizonnyal nem véletlen, hiszen a





csaknem fél évet felölelő tervezési időszakban az Arcanum fejlesztői beleásták magukat az 1800-as évek történelmének, tudományának és irodalmának világába is. A programban nyolc mechanikai tudományágat (diszciplínát) találhatsz, s ezen belül mindegyik hét fokozatot is rejt, így összesen 56 technológiai lépcsőfokon belül oszthatjuk szét szerzett skill pontjainkat. A nyolc alapdiszciplína: anatómia, kémia, elektronika, robbanószerek, lőfegyver kovácsolás, mechanika, páncélkészítés, gyógyászat (terapeutika). Némelyikük meglepően vonzó lehetőség.

HARCRENDSZER

A szerepjátékok egyik legérzékenyebb pontja a csaták lejátszásának módja, s sokszor ez az a tényező, melyen a játékélmény megbukik. Hisz akik a pergő akciót részesítik előnyben, elpártolnak, ha az aprólékosan kidolgozott, körökre osztott móddal találkoznak, míg a másik tábor éppen a valósidejű csihi-puhi miatt kapcsolhatja ki a programot. Az Arcanum készítői nem akartak elveszíteni senkit sem, ezért mindkét lehetőséget felkínálják a játékosoknak. Ez azonban több gondot is felvetett a programozáskor, hiszen a karakterek fejlődésének arányát mindenképpen meg akarták tartani. Így például a magas dexterity a valós idejű játékban a karakter sebességét növeli (fegyverhasználat), míg a körökre osztott csaták során ez úgy jelentkezik, hogy a megadott időintervallumon belüli cselekedeteidre több akciópontot oszthatsz el. A harcrendszer módját nem csupán a játék elején, hanem közben is, bármikor változtathatod.

A skilljeid közt természetesen külön harci jártasságok is szerepelnek majd. A következő öt közt szakosíthatod karakteredet: íjászat, blokkolás, dobófegyverek használata, közelharc (kardok, tőrök stb.) és végül lőfegyverek.

Az események alakulásában szerepet játszik majd az is, hogy hősöd milyen arányban fejlesztett mágikus, illetve technikai képességeit, valamint az általa használt eszközök milyenek, s a környezetben éppen minek a hatása erős, illetve mindez hogyan hat ellenfeledre, s ő milyen beállítottságú.

Különlegesség, hogy időnként ún. sorspontokat is szétoszthatunk majd, melyekkel előre meghatározhatjuk például, hogy az ellenfelünk következő támadásakor: végzetes sebzést vigyünk be, vagy a ránk zúduló csapás hiúsuljon meg, mágia elleni védődobást használhassunk, vagy éppen a mi varázslatunk hasson maximálisan, hárítási lehetőség nélkül. Ilyen pontokat azonban csak igen keveset

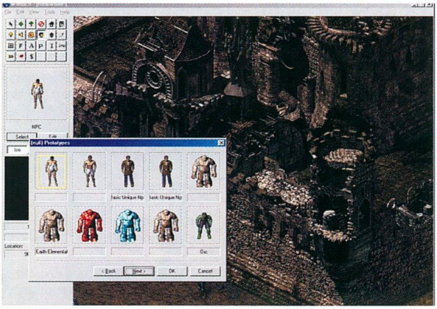
Különleges felhívást találtam a Sierra honlapján. Amennyiben úgy érzed, ereidben írói vér buzog, s szívesen látnád művedet Arcanum ősi könyvtárában, ragadj tollat! Ha augusztus 1-ig elküldött iromanyod, az esetleg bekerülhet a játékba, ha teljesíti az alábbi feltételeket:

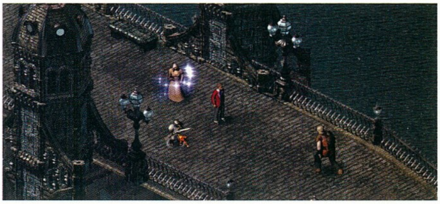
- angolul íródott – sőt, lehetőleg a nyelvezet legyen régies (a honlap segít)
- a leírt kor hangulata illeszkedik az 1800-as évekbe
- a karakterek száma nem több, mint tízezer (külön figyelmeztetnek rá, hogy nem szavakról van szó, bár esetleg több kötetes regény is a polcokra kerülhet)

Ha belevágsz, mindenképpen tanulmányozd át alaposan a már közreadott, meglepően részletes információkat, majd a választott írói álneveden, vagy a valódin ide küldd művedet:

submissions@troikagames.com.

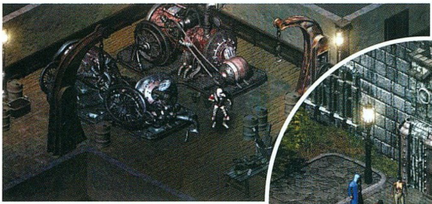
A kiválasztottakat levélben értesítik, honorárium természetesen nincsen.

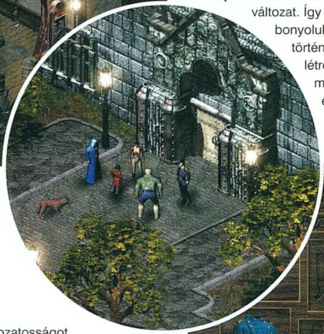




szerezhetünk majd, hogy hozzájussunk, például iszonyatos méretű, különösen erős szörnyet kell elpusztítanunk, amiért a nép hálával adományoz meg minket...

Mivel a játékot egyetlen karakter irányításával kezded, bizonyosan felmerül a kérdés, hogy mindez csapatban hogyan működik. Az egyjátékos módban a személyiséged vonzereje (karizma) határozza meg elsődlegesen, hányan követhetnek téged, bár az NPC elméjének irányításával is szerezhetsz ideiglenes segítőket. Ez utóbbi esetben a hatás elmúlásakor számolnod kell a következményekkel. A "felvett" csapattagok tetteik arányában tapasztalati pontokat kapnak, s veled fejlődnek. Mark Harrison elmondása szerint a kaland a kezdő karakterrel is végigjátszható, itt sem kényszerítenek semmire.





KÜLDETÉSEK

Az leglényegesebb momentum, hogy az Arcanum nem lineáris szerepjáték. Legalább három úton is végigjátszható, és többféle befejezést is megélhetünk. A legalább nyolcvanórányi játékidőben csupán a fővonalat vihetjük végig, ha a sok apró szálon is elmolyolunk, akkor hónapokig elleszünk. S ha ez nem lenne elég, a program szerkesztővel jelenik meg végtelen kalandozás lehetőségét ígérve.

A változatosságot garantálja az is, hogy a küldetések felajánlása nem törvényszerű, az NPC figyelembe veszi tetteidet, s képességeit is, s csak akkor kéri segítségedet, ha esélyed van rá, hogy megoldd gondját.

A kiemelt küldetések lesznek azok, melyeket mindenképpen megkapsz, s ezeket a végigjátszáshoz természetesen teljesítened is kell.

MULTIPLAYER

Ez az egyetlen rész, amely még nem végleges, de az alapok már megvannak. Az már biztos, hogy az egyjátékos mód történetét nem viheted végig a négy-nyolcfős csapatban. Ehelyett kisebb modulokban kalandozhatsz, s természetesen használhatod a már említett szerkesztőt. Ez tartalmában azonos, csupán egyszerűbben kezelhető, mint az Arcanum fejlesztői által használt változat. Így aztán bonyolultabb történetet is létrehozhatsz, mint az eredeti játék. :)

A FEJLESZTŐ CSAPATRÓL

Igaz, az Arcanum a Troika Games első kiadott programja lesz, mégsem ez az egyetlen játék, melynek elkészítésén tagjai fáradoztak, sőt. A fejlesztő csapat magjának referenciáját olyan RPG fémjelzi, mint a Fallout és annak második része, ugyanis Jason Anderson, Leonard Boyarsky, Chris Jones, Mark Harrison, Jesse Reynolds és Tim Cain is az Interplaytől vált meg, hogy megalapítsa e céget. Michael McCarthy sem panaszkodhat, hiszen a Die by the Sword, a Starfleet Academy s az Icewind Dale munkálataiban is részt vett. Sőt, Sharon Shellman is az Interplaytől pártolt el, de ő elsőként a Blizzardnál segített be a Broodwar készítésébe, s csak eztán csatlakozott a Troikához.

Nem véletlen hát, hogy ami most készül, igazi klasszikus lesz...

KÜLCSÍN ÉS BELBECS

Azt hiszem, a nemrégiben megjelent Vampire: The Masquerade új megjelenítési etalont teremtett a szerepjátékok nemzedékei számára, s végérvényesen bevonta az igényesen kivitelezett 3D igényét mindannyiunk ízlésvilágába. Ugyanekkor az Arcanum egyszerű, 2D-s, izometrikus nézetben készült, tudatosan. És szép. Talán az ilyen típusú játékok lassan eltűnnek majd, ám mindig lesznek, akik örülnek e hagyományos stílusnak is, mert kétségtelenül más hangulatot sugároznak, s így sem lesz szükségünk az ósdi grafikát elfeledtető fantáziánkra is ahhoz, hogy elmerüljünk az Arcanum birodalmainak felfedezésében, melyek kidolgozottsága és tartalma Tolkien megszállottságát idézi fel.

A program megjelenését idén szeptemberre tervezik, s ahogy mindezt Mark Harrison a programot bemutatva elmesélte nekem, reálisnak is tűnik, hiszen az Arcanum már kész. A tesztelési fázis azonban igen hosszúra nyúlt a végletesen részletes küldetések és történet miatt. Remélem, hogy az aktívan EverQuestező fejlesztőcsapat tagjai okultak napjaink egyik legnépszerűbb online szerepjátékának hibáiból, s a multiplayer rész is professzionális lesz.

Lily

CD GALAXIS

Evolva — Croc 2 — MDK 2

Diablo 2
magyar kézikönyvvel

12 666,-

Mely árból régi törzsvásárlóink további kedvezményt kapnak!

Icewind Dale* — Shogun: Total War — Gunship

3D Minigolf Deluxe	2 990
3D Ultra Pinball 1+2	2 990
A-10 Cuba + 3 játék	2 990
Aces Collection	1 990
Age Of Empires 2	15 990
Age Of Wonders	7 990
Alpha Centauri	4 990
Apache Havoc	1 990
Arcatera*	9 990
Ascendancy	1 990
Atlantis 2	9 990
Baldur's Gate	4 990
Baldur's Gate Mission	4 990
Barbie játékok	7 990
Barrage	1 990
Behind The Magic	3 990
Billiard Clubhouse	3 990
Blade Runner	3 990
Blaze & Blade	3 990
Blizzard Legends Pack	9 990
Breakneck	3 990
Buggy	2 990
Caesar 3	2 990
Champ. Manager 3	4 990
Chessmaster 7000	9 990
China: Forbidden City	2 990
C&C Worldwide Warfare	9 990
Command & Conquer + küld. Red Alert + 2 küldetés	
C&C Tiberian Sun	9 990
C&C TS Miss. Firestorm	6 990
Commandos	4 990
Commandos Mission	4 990
Compilation - Racing	3 990
Screamer Rally, Ignition, Test Drive 4, Screamer, TD Off Road	
Compilation - Sport	3 990
Powerboat Racing, Tilt Screamer 2, V.Pool 2, Snooker	
Croc 2	9 990
Cutthroats*	4 990
Daikatana	7 990
Dark Reign	2 990
Deathtrap Dungeon	2 990
Delta Force 2	9 990
Demolition Racer	9 990
Diablo	1 990
Dune 2000	4 990
Elements	2 990
Earthworm Jim, Interstate 76 A-10 Cuba, Mechwarrior 2 M.	
Enemy Engaged	9 990
Euro 2000	9 990

European Air War*	2 990
Everquest*	9 990
Evolva	9 990
Extreme Flight Pack	4 990
Extreme Mountain Biker	2 990
Extreme Tennis	1 990
F1 2000	9 990
F-22 ADF	2 990
FA-18 Hornet 3	1 990
FIFA 2000	4 990
Final Fantasy VIII	7 990
Force Commander	9 990
Furby	7 990
Game Commander	4 990
Gangsters	4 990
Glover	2 990
Gorky 17	6 990
GP 500	4 990
Grand Prix 2	2 990
Grand Prix 3*	9 990
Grand Prix Legends	2 990
Grand Theft Auto 2	5 990
Grand Touring	1 990
Ground Control*	9 990
Gunship	9 990
Half-Life Generation	9 990
Half-Life	5 990
Half-Life Mission	5 990
Hardwar	1 990
Heroes Of M & M 3 Dbl	9 990
Hexen 2	2 990
Hidden & Dangerous	6 990
Hidden & Dang. Miss.	3 990
Homeworld	7 990
Hoyle Classic Coll.	6 990
Icewind Dale*	9 990
Imperialism 2	4 990
Imperium Galactica 2	7 990
Jazz Jack Rabbit 2	2 990
Jedi Knight Gold	5 990
KA-52 Team Alligator	9 990
Klánok	6 990
Knights & Merchants	2 990
Lands Of Lore 3	3 990
Larry Collection (1-7)	2 990
Lighthouse + Rama	2 990
Lode Runner	1 990
Lords Of Magic	1 990
M1 Tank Platoon 2	2 990
Machines	2 990
Magic & Mayhem	2 990
Magic The Gathering	2 990
Majesty	7 990

Lands Of Lore 3 — X-Beyond The Frontier — Requiem

Mortyr — Majesty — Rally Champ. 2000

Warcraft 2 — Rayman 2 — Diablo

Might & Magic 7 — Billiard Clubhouse — Magic & Mayhem

FILMEK – FILMEK – FILMEK **DVD** FILMEK – FILMEK – FILMEK

Jeanne d'Arc — Mátrix — A világ nem elég — Oltári nő

KÉRD TELJES KATALÓGUSUNKAT, INGYEN KIKÜLDJÜK!

MDK 2*	9 990
MechCommander Gld	2 990
Mechwarrior 2 Mercen	1 990
Metal Fatigue*	9 990
Mig Alley	3 990
Might & Magic Millen.	9 990
Might & Magic 7	5 990
Might & Magic 8*	9 990
Monkey Island 3	9 990
Mortal Kombat Trilogy	2 990
Mortyr	5 990
Myth 1: Fallen Lords	2 990
Myth 2: Soulblighter	2 990
NBA Live 2000	6 990
Need For Speed 3	3 990
Need For Speed 4	6 990
NFS. 5: Porsche	9 990
NHL Hockey 2000	6 990
Nightmare Creatures	2 990
Nomad Soul	5 990
Pax Corpus	1 990
People's General	2 990
Phantasmagoria 2	1 990
Phantom Menace	5 990
Planescape Torment	9 990
Police Quest SWAT	1 990
Police Quest SWAT 2	1 990
Police Quest SWAT 3	9 990
Populous 3D Mission	2 990
Premier Manager 99	2 990
Prince Of Persia 3D	4 990
Pro Bawl	1 990
Pro Pilot	1 990
Pro Pinball 2: Timeshck	1 990
Pro Pinball Collectors	9 990
Quake 3 Arena	9 990
Racer	5 990
Rally Champ. 2000	6 990
Rally Masters	9 990
Rayman 2	2 990
Red Baron 2	1 990
Requiem	3 990
Revenant	3 990
Ring	2 990
Riverworld	1 990
R. Williams Anthology	2 990
Robo Rumble	4 990
Rogue Spear	7 990
Rogue Spear Mission*	6 990
Rogue Squadron	5 990
Rollcage	2 990
Saga - A vikingek h.	4 990
Screamer 2	1 990

Sega Rally 2	4 990
Semper FI	2 990
Septerra Core	6 990
Settlers 3	5 990
Settlers 3 Mission 1	3 990
Settlers 3 M. Amazons	5 990
Settlers 3 Big Pack	11 990
alapjáték + mindkét küldetés	
ShadowMan	3 990
Shanghai Dynasty	2 990
Shanghai Great Mom.	2 990
Shogun: Total War	9 990
Sim City 2000	3 990
Sim City 3000 World Ed.	9 990
Sims	9 990
Sin	2 990
Soldiers Of Fortune	9 990
Soul Reaver	3 990
South Park Rally	3 990
Starlancer	13 990
Starsiege	1 990
Star Trek: Hidden Evil	9 990
Superbike	5 990
Superbike 2000	9 990
System Shock 2	5 990
Theme Hospital+Park	4 990
Theocracy	5 990
Thief 2	7 990
TOCA Touring Car 2	4 990
Tomb Raider Gold	4 990
Tomb Raider 2 Gold	4 990
Tomb Raider 3 Gold	4 990
Tomb Raider 4	4 990
Top Shot	1 990
Turok 2	2 990
Ubik	2 990
Ultima IX: Ascension	9 990
Ult. Soccer Manager 98	1 990
US Air Force	6 990
Vampire The Masq.*	9 990
Vicious Compilation	5 990
Resident Evil 2, Unreal, Carmageddon 2	
Viper Racing	1 990
Warcraft 2	1 990
Warlords Battlecry*	9 990
World Leag. Soccer 98	1 990
X: Beyond The Frontier	5 990
X-Com Apocalypse	2 990
X-Com Interceptor	2 990
X-Wing Alliance	5 990
Zork: Grand Inquisitor	2 990

*Hamarosan megérkezik

IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zsigmond körtérnél)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18
Telefon: 361-4061

Pest – VII. kerület
Akácfa u. 13. (a Blaha Lujza térnél)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat 10-13
Telefon: 321-1565

www.cdgalaxis.hu
Friss, teljes árlista az Interneten, vagy FaxBank: 2-333-666 / 2345 #

KÉNYELMES FUTÁRSZOLGÁLAT
Nem kell rohangálnia, keresgélnie, főnie vagy áznia az utakon, mert Budapesten belül még megrendelésének napján kézhez kapja a kért termékeket!

479-0933
MÉG AZNAP!

4.800 Ft felett: 500 Ft
19.500 Ft felett: INGYENES

A termékeket biztonságos és diszkrét kartondobozba csomagolva szállítjuk ki!
Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-16h

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!
Akár már másnapra!
Postázás biztonságos kartondobozba csomagolva!

479-0933
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Rendelésfelvétel: H-P 10-18h, Szombat 10-13h

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

MICROSOFT - ÉRKEZÉSI OLDAL

METAL GEAR SOLID

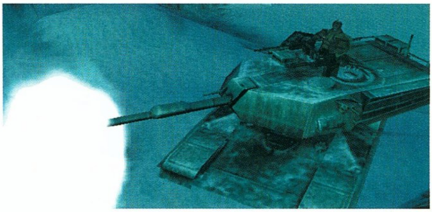
A Metal Gear Solid cím hallatán minden bizonnyal nem kezd el remegni a PC-ken nevelkedett nemzedék keze, pedig ha ismernénk a játék múltját, akkor biztosan epekedve várnánk a program karácsonyi megjelenését. A MGS körülbelül két éve látott napvilágot Play Stationön, majd kiadását követően azonnal maga mögé utasította a taktikai elemekkel megtűzdelt akciójátékok mindegyikét. A hatalmas sikert a több mint 2 millió eladott példány, valamint az „Év játéka" címének megszerzése koronázta meg, aminek következtében szempillantás alatt legendává vált. Idén karácsonykor a játék fejlesztőinek (Konami) és kiadójának (Microsoft) köszönhetően a PC-tulajdonosok is végigizgulhatják Solid Snake kalandjait, sőt, az élmény felemelőbb lesz, mint azt a konzolverziótól elvárnánk. Igen, meg merem kockáztatni, hogy a MGS az eddig megjelent konzoladaptációk közül toronymagasan kiemelkedik, és társaival ellentétben hírnevét öregbítve vonul be a játékok történelemkönyvébe. Ha valaki játszott már PC-n valamilyen PSX-es játék átiratával, az szomorúan tapasztalhatta, hogy az a játékgép összes gyermekbetegségét magával hozta a napjainkban asztalunkon ketyegő, jóval erősebb gépekre. A Dino Crisis, a Final Fantasy VIII, csak egyszerű adaptációk voltak, és egyáltalán nem használták ki az új grafikuskártyák lehetőségeit. Ezzel azonban még meg lehetett volna birkózni, de a PSX-re jellemző borzalmas menürendszerrel és öklömnyi karakterekkel nem. Ahogy azt említettem, a Metal Gear Solid történelmet ír, vagy legalábbis szakít az igénytelen átiratok sorozatával.

A történetről

A MGS csakúgy, mint hasonszőrű akciótársai a világ megmentésére kérik fel a vállalkozó kedvű játékosokat. A játékban Solid Snake bőrébe bújva kell felvenni a harcot az alaszkai fegyvergyárat elfoglaló terroristákkal szemben, akiknek eltökélt céljuk, hogy a birtokukba vett nukleáris fegyverrel 24 óra múlva elpusztítják a világot. Az óra ketyeg... 23:59...

Amitől jobb, mint az eredeti

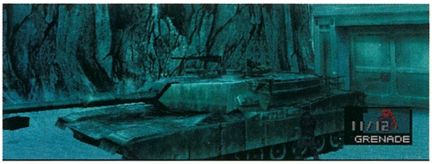
Természetesen a legszembetűnőbb változást a játék látványvilágában tapasztalhatjuk. A nagyobb felbontásnak és az újrarajzolt textúráknak köszönhetően rá sem lehet ismerni a PSX-es verzióra. Azt azonban a készítők is tudták, hogy csupán a látvány nem lesz képes eladni produkciójukat, ezért a játékmenetben is alkalmaztak változtatásokat. A MGS-ba beépítették napjaink legnépszerűbb játékstílusát, a First Person módot, valamint az elődre jellemző profin megírt küldetéssorozatot és történetet is továbbfejlesztették. A változtatásoknak köszönhetően Konamiék gyermekében több mint 300 küldetésen kell próbára tennünk ügyességünket és türelmünket. A Half Life megjelenése óta a gépi mesterséges intelligencia megvalósítása az akciójátékok egyik sarkalatos pontja. A MGS-ban azonban erre sem lesz panasz, a hangfelismerő rendszernek köszönhetően kénytelenek leszünk csendben beosonni az ellenség bázisára, hiszen elég egyetlen apró nesz, és a terroristák azonnal riasztják egymást. Éppen ennek a lopakodásra kényszerítő játékstílusnak köszönhető a MGS fegyverarzenálja is, amelyben a csendes gyilkolásra készített fegyverek a többinél jóval nagyobb szerepet kapnak.

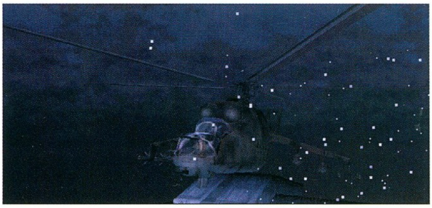


Konklúzió

Talán végre megtört a jég, és ezentúl csak ehhez hasonló igényes átiratok fognak megjelenni. A Metal Gear Solid fantasztikus akciójátéknak ígérkezik, amely lebilincselő játékmenetének, történetének és átvezető animációinak köszönhetően elsőként ismételheti meg PSX változatának sikerét. Egy valamiben biztos vagyok, idén decemberben részesei lehetünk életünk első virtuális kémfilmjében... csak tudjuk kivárni!!

Sasa
sasa@vogel.hu



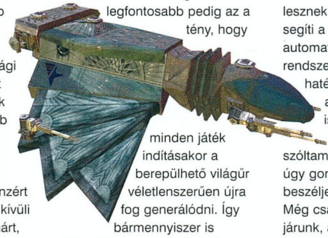


FREELANCER

Chris Roberts nem engedi, hogy bárki is átvegye tőle a legjobb űrszimulátor-készítőnek járó trófeát. Nem pihen otthon a babérjain, hanem kemény munkával készíti következő sikervárományos játékát, a Freelancert. A szerencsésebbek az idei E3 kiállításon már megízlelhették, hogy Chris milyen erőfeszítésekkel próbál a csúcson maradni: kisebb bemutatóval rukkolt elő, ahova csak meghívott újságírók léphettek be. Azok, akik bejutottak, lélegzetüket visszafojtva figyelték a jövőt, azt a csodálatos világot, amelyet most álmodnak nekünk.

Első pillanatban, amikor a címet meghallottam, úgy gondoltam, hogy egyszerű folytatás készül, de szerencsére tévedtem. Csupán a világ maradt meg a Starlancerből, s mivel az órát 800 évvel előbbre állították, a Koalíció és a Szövetség háborúja is már csak rég elfeledett történelem. Nos, akkor lássuk röviden, milyen pozitívumokat tudtam kiragadni a bemutatóból.

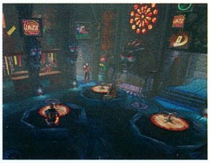
A Freelancer legnagyobb erőssége abban rejlik, hogy – Privateer, vagy Elite-szerűen - különböző gazdasági beállítottságú bolygók között kell kialakítanunk karakterünk saját, szívünkhöz legközelebb álló egyéniségét. Rengeteg lehetőség áll majd rendelkezésünkre, például alakíthatunk zsoldost, aki pénzért bármire hajlandó, törvényen kívüli kalózt, vagy becsületes kalmárt, aki - tételezzük fel – gabonát szállít az ipari bolygók lakosainak. Eközben a bárók kikapcsolódást jelentő tömegében rengeteg emberrel találkozhatunk, akik különböző ajánlatokkal próbálnak majd munkára bírni, de azt nekünk kell eldönteni, hogy mennyire vagyunk korruptak és bűnözők: magyarán elfogadjuk-e a sötét megbízatásokat. Mindezekért a jutalmunk természetesen pénz lesz, melyből új fegyvereket vagy hajókat vásárolhatunk magunknak. A legfontosabb pedig az a tény, hogy minden játék indításakor a berepülhető világűr véletlenszerűen újra fog generálódni. Így bármennyiszer is vágjunk bele, új kihívások és feladatok várnak ránk minden alkalommal, s ez úton lesz az űr valóban végtelen.

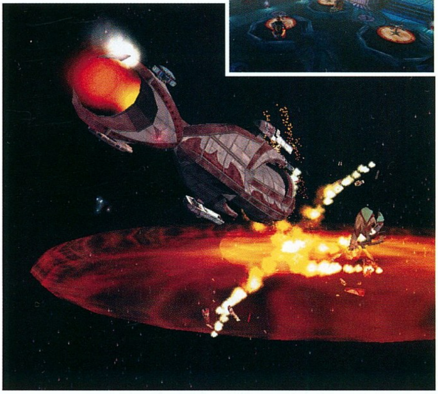


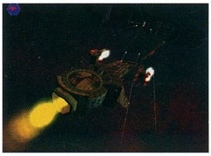
Természetesen nem lesz hiány akcióban sem, a Freelancer harcjeleneteivel minden eddig látott játékot maga mögé fog utasítani. Ha például szétlőjük az ellenséges gép valamely részét, megfigyelhetjük, ahogyan a megsérült burkolat alól kilógó kábelek szikráznak, s a lángoló üzemanyag füstöl. Ez persze nemcsak látványos lesz, hiszen a gépeken fellelhető alrendszerek fontossága is megnő, például a stabilizátor meghibásodása sokban befolyásolni fogja az előttünk cikázó gép mozgását. De persze most sem maradhat el a jó öreg pajzsgenerátor, amely a még mindig a legelső lesz az elpusztítandó alkatrészek listáján. Mivel a jövőben járunk, így űrrepülő gépeink is sokkal modernebbek, okosabbak lesznek. Mesterséges intelligencia segíti a navigálást, irányítja az automata pilótát és a célzó rendszert, hogy még hatékonyabban kiaknázhassuk a bennünk rejlő repülési ismereteket.

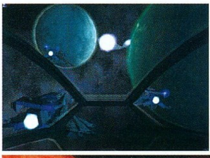
Eddig még nem szóltam semmit a grafikáról, de úgy gondoltam, hogy a képek beszéljenek inkább helyettem. Még csak a 2000. év elején járunk, a fejlesztők mégis olyan látványos megoldásokra képesek már most, hogy lassan az átvezető animációkat nem leszünk képesek megkülönböztetni a játéktól. Az űrhajók mozgása, a pilótakabinok, a planéták és az űr kidolgozottsága, vagy a nebulák hatalmas ködjei nemcsak hogy átlagon felülien szépek, hanem annál az egész sokkal több, mint amit el tudtok képzelni. Egyszerűen látni kell! A baj csak az, hogy a megjelenés még legalább egy-, másfél év múlva lesz esedékes és addig még sok minden történhet. Mégis, ebben a pillanatban a legígéretesebb űrszimuláció készül Chris Robertsék asztalán, amelyet türelmetlenül várok.

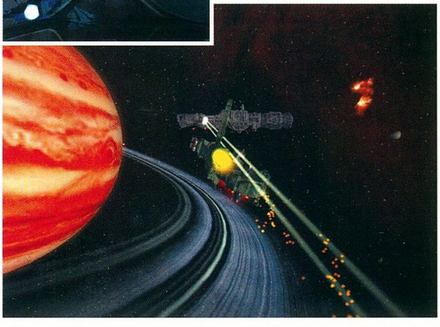
Chris

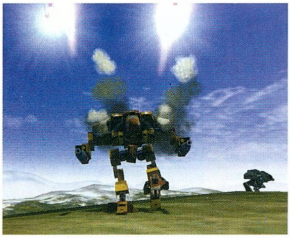
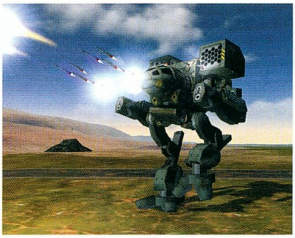
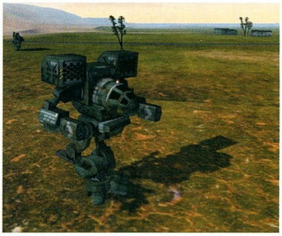










MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

A terjeszkedő óriáscég szemet vetett az óriásrobotokra is. Sikerült megvásárolnia a FASA-tól a jogot a Meches játékok kiadására (a Microprose azóta sem tért magához a döbbenettől), s gőzerővel nekilátott fejleszteni a negyedik részt. A kétkedők (köztük jómagam is) hitetlenkedve ingatták a fejüket, elképzelni sem tudták, mit kezd a Microsoft ezzel a világgal. Aztán mindenki legnagyobb meglepetésére a Gamestockon bemutatták a játékot, mely nagyságrendekkel jobban nézett ki a harmadik résznél. Aztán jött a Los Angeles-i E3, s ott már mindenki ki is próbálhatta, milyen érzés a deathmatch az 50 tonnás Mech belsejében. Jómagam nem vagyok nagyon híve az efféle lövöldözős őrületeknek (szerintem túl sok időt vesz el más, értelmes tevékenységtől), de nem bírtam megállni, hogy ne kapcsolódjak be az egyik free for all csatába. A poén az volt, hogy tetszett, alig akartam abbahagyni. Nem kellett attól félnem, hogy egyetlen pontos railgunlövés azonnal véget vet a pályafutásomnak, rendesen meg kellett szórnom az ellenséget, ha harcképtelenné akartam tenni. A MechWarrior 3-ból jól ismert zoom nagy segítségemre volt abban, hogy eredményesen megrongálja ellenfeleim lábát. Aki meg egyszer a földre került, az nemigen állt fel onnan.

A Microsoft információi szerint a MechWarrior 3 még az idén a boltokba kerül. Ez bizony meglehetősen optimista megnyilvánulás, de láttunk már csodákat. Most nézzük meg röviden, a redmondi fiúk mit is ígérnek a játékkal kapcsolatban. A változások leginkább a grafikus motort érintették. Nézzétek meg jó alaposan a mellékelt képeket. Nem csalás és nem ámítás, a gépek a valóságban is tényleg így néznek ki, bár azt is hozzá kell tennem, hogy nem Celeron 300-ast használtak a kiállításon (PIII-800, GeForce). A Mechek mellett érdemes megfigyelni a táj összetettségét. A tereptárgyak jelentős szerepet kaptak, s nem csak díszítő elemként. A városokban elbújhatunk a házfalak mögé, onnan tüzelhetünk óvatlan ellenfeleinkre. A szövetséges járművek újdonságként jelennek meg. A harcmezőn ezentúl nemcsak óriásrobotok küzdenek egymással, a páncélozott harckocsik és a rettegett elementálok is szerepet kapnak. A nappali küldetések után éjszaka sem pihenhetünk, a csata a nap 24 órájában dühöng. A Mecheknek nemcsak egymással, hanem a terepviszonyokkal és az időjárás szeszélyeivel is meg kell küzdeniük. Menetelhetünk a jeges sarkvidéken, gőzölgő mocsárban, esőerdőben, s a bolygó nagyvárosaiban. Esik az eső, villámok fénye világítja meg az éjszakai égboltot, havazik, hó- és homokvihar tombol. A lehetőségek száma végtelen.

21 óriásrobot közül választhatunk, ezekből eddig hetet még sehol sem láthattunk. A készítők szerint 30 küldetésre számíthatunk, de ezek jóval nehezebbek lesznek, mint a harmadik részben. Olyannyira, hogy állítólag küldetések közben is tudunk majd menteni, de csak bizonyos helyeken.
A mesterséges intelligencia is jelentős változásokon megy keresztül. Az ellenséges robotok sokkal agresszívebbek lesznek, s már-már emberi ravaszsággal használják ki gépeiket. Különösen az eddig elhanyagolt Jump Jet lehetőségei kerülnek kiaknázásra. Használatával kanyonokat ugranak át, átrepülnek felettünk, sőt még a tapasztalt pilóták által közkedvelt „Halál a magasból" manővert is megtapasztalhatjuk a bőrünkön. Ilyenkor az ellenséges

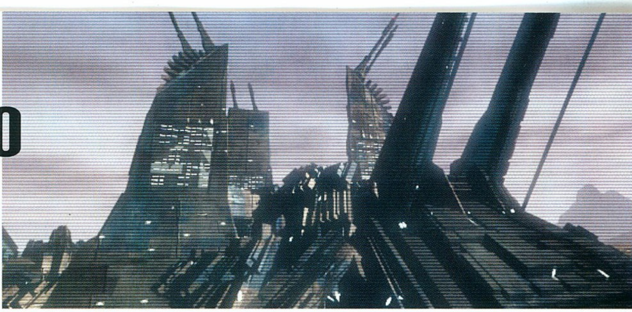
mech felugrik a levegőbe, majd páros lábbal dobbant egyet a pilótafülkénk ablakán. Jó időzítéssel azonnal le lehet teríteni bármelyik kisebb robotot.

Erre azonban még meglehetősen sokat kell várnunk, s rengeteg pénzt kell a számítógépünkbe ölnünk.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

5.1-es HÁZIMOZI rendszer Dolby ProLogic dekóderrel
2000W PMPO, fadobozos mélynyomó
DOLBY SURROUND PRO·LOGIC
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Több mint egy tucat lehetőség és többször annyi variáció közül választhat.
MONACO 2.1-es Flat-Paneles szett mélynyomóval
500W PMPO, NXT Flat Panel technológia
VISION1 és VISION2 2.0-ás szett iMAC színekben is!
360W illetve 400W PMPO, 5 féle iMAC színben is!
Interaktív 4.1-es JÁTÉKSZETT, 2 sztereó bemenet
800W PMPO, külön front- és köképhangerő szabályzás
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!
Kelly-Tech
GeForce 2–MX
WinFast
GeForce2 MX
A GTS nagytesó teljesítményének 70%-a FÉLÁRON!
Leadtek
Rockfire™
Rockfire Certified Standards
REAL FORCE WHEEL
Force Feed-Back-es (erő-visszacsatolásos) kormány és pedál a Rockfire-tól

EARTH 2150

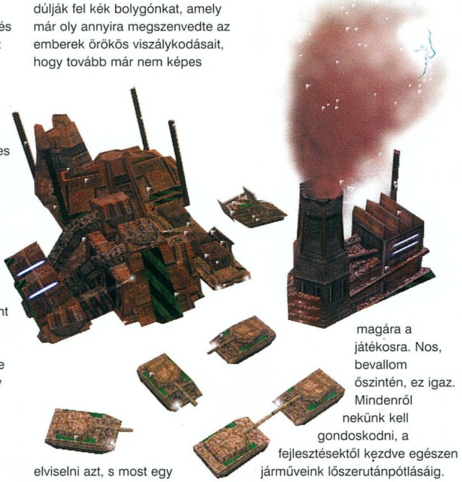


StartBox

Fejlesztő: Topware Interactive
Kiadó: Topware Interactive
Web: www.earth2150.com

Kicsit félve, mégis várakozásteljesen vettem kezeim közé ezt a játékot. Tartottam tőle, mert úgy veszem észre, lassan minden 3D-s valós idejű stratégiára rákerül az „átlagos minőség" jelző, és nem hiszem, hogy bárki képes még valami újat mutatni ezen a területen. Ahogyan az lenni szokott, ez alkalommal is sok hasonló program hirtelen áradatként zúdult a nyakunkba, és a választás – mint mindig – most sem egyszerű. Ráadásul még most is úgy érzem, hogy pár hónapig még senki sem lesz képes túlszárnyalni a Starcraft vagy a Total Annihilation sikerét. Mert mi kell ahhoz, hogy kellemes perceket szerezzenek az apró egységek háborúi? Csupán két valami: kiegyensúlyozottság és könnyen kezelhető interfész. A többi már csak körítés. Remek példa erre az előbb említett SC, amelyet ha most megnézünk, enyhén kopottasnak találhatunk, mégis lerakhatatlanná válik, amint a többjátékos lehetőségébe belekóstolunk. De kanyarodjunk inkább gyorsan vissza a Topware legújabb próbálkozásához, hogy nekik vajon hogyan sikerült venniük azokat az akadályokat, amelyeket mi, stratégák állítunk egyre növekvő igényeinkkel.

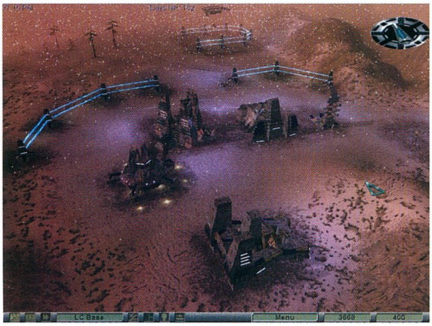
Az Earth 2150 – lehet, hogy most sokakat meglepek ezzel a ténnyel – folytatása egy régebbi, hazánkban nem igazán ismert játéknak. Pedig elődje nem volt rossz, csupán valahogy eltűnt a rengetegben, de ez alkalommal nem hagyjuk, hogy ez újra megismétlődjön. A sztori ezúttal kicsit hétköznapi, a már sok ezerszer feldolgozott pesszimista jövőbe nyújt bepillantást, amelyben a világbéke és tökéletes harmóniában lévő együttélés mindössze hiú ábránd. Folyamatos viszályok és háborúk dúlják fel kék bolygónkat, amely már oly annyira megszenvedte az emberek örökös viszálykodásait, hogy tovább már nem képes elviselni azt, s most egy vállrándítással lerázza magáról őket. Mindössze fél év a határidő, és tenni kell valamit, méghozzá nagyon gyorsan. A megoldást pedig a szomszédos planéta, a Mars rejti. Ott talán friss lappal, mindent újra kezdhetünk.

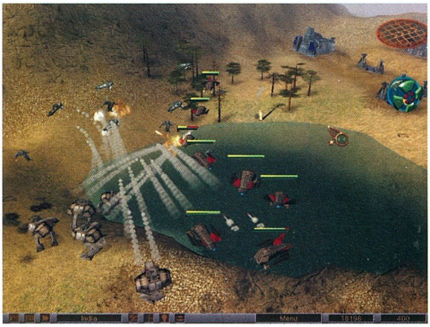


HOGYAN IS JÁTSSZUNK?

Sokan azért ódzkodhatnak a jelen esetben tesztelt szoftvertől, mert kicsit összetett feladat hárulhat magára a játékosra. Nos, bevallom őszintén, ez igaz. Mindenről nekünk kell gondoskodni, a fejlesztésektől kezdve egészen járműveink lőszerutánpótlásáig. Persze ez sokak számára éppúgy jelentheti a várva-várt kihívást is úgy, mint ahogyan azt számomra is elém varázsolta. Abban a hitben voltam, hogy nem lesz szükségem semmilyen kézikönyvre, hiszen ilyen és hasonló programokon nőttem fel. Nem gondoltam volna, hogy bármibe is belebotlanék, ami akadályt jelenthet számomra, de miután a harmadik pálya végén már nem maradt egységem, gyorsan átlapozgattam a manuált.

Az Earth 2150 legfontosabb újítását - az eddig ismert konkurensekhez mérve – azzal nyújtja, hogy egységeink mindvégig, egészen a kampány befejezéséig megmaradhatnak velünk. Összesen száznyolcvan-valahány nap áll a rendelkezésünkre, hogy célunkat elérjük, és elegendő ásványt biztosítsunk a Föld kitelepítése érdekében. Rögtön az első pályán megkapjuk azokat a direktívákat, amelyekre mindvégig összpontosítanunk kell attól függetlenül, hogy a fél-lineáris küldetéssorozat milyen földrészre sodor minket. Itt, ezen a helyszínen találhatjuk a főhadiszállásunkat. Majdhogynem mindegyik épülettípusból akad itt egy-egy, ide gyűjthetjük az űrbázis felépítéséhez szükséges nyersanyagokat, és itt készülnek legújabb harci egységeink tervei is (F2 - Research). Ezen kívül felfedezhetünk kevéske bányászható ércet, pár egységet és küldetéssorozatunk legfontosabb kellékét, a transzporterünket. Ez utóbbi, a sztratoszférában közlekedő jármű segítségével szállíthatjuk



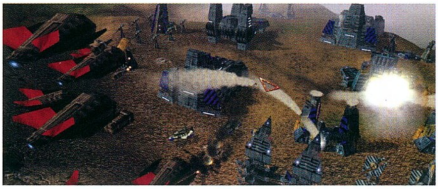


A PÁLYASZERKESZTŐ

Mint minden valamire való RTS-hez, az Earth 2150-hez is jár beépített térképkészítő program. Miután belekukkantottam, örvendve jegyeztem meg, hogy ezt a könnyen kezelhető, remek kis programot nem fogom szó nélkül hagyni. Ennek az említett szerkesztőnek kezelésébe nem kívánok komolyan belemélyedni, mert a játék könyvtárában találhattok útmutatót a használatához. Viszont szeretném mindenkinek felhívni rá a figyelmét, mert használata nem csupán nem kíván nagy ördöngösséget, de beépített véletlengenerátoraival és a - játékra is jellemző - látványos, átlátható menüivel még azok is könnyen megbarátkozhatnak, akiket nem igazán vonz ez a téma. Ráadásul ez a kis extra lehetőség – mondanom sem kell - végteleníti a skirmish és a többjátékos mód örömeit.

egységeinket bevetésről bevetésre. Ha valamelyik küldetésben sikerrel jártunk, ennek segítségével érdemes kitelepíteni mindenkit a földrészről, mert a megmentett járműveket a későbbiekben is felhasználhatjuk. Egyszóval nem árt figyelni, mivel a játék több síkon folyik (a Q billentyűvel lehet a földrészek között ugrálni). Valós időben és időjárási körülmények között kell ide-oda cipelgetni mindenkit, aki még él és mozog a pályán. Természetesen a gép jutalmazza azt, ha képesek vagyunk mindvégig vigyázni embereinkre, mivel harcedzett egységeink minden pusztítással tapasztalati pontokhoz jutnak, amelyek gyarapodását az életerőt és a muníciót jelző csíkok alatt figyelhetjük meg.

A készítők még két olyan érdekességgel kedveskedtek, amelyeket pozitívan értékeltem és eddig hasonló játékban nemigen tapasztaltam. Az elsőt már megismerhették mindazok, akik valaha játszottak a Warzone 2100 nevű, ugyancsak 3D-s stratégiával. Az "újdonság" ezúttal az, hogy nem elég csupán legyártani az egységeket, hanem azokat első lépésben meg kell tervezni, és össze kell állítani, mielőtt végső fázisban a gyártósorra kerülnének. Szóval, mindenek előtt kifejleszthetjük a kívánt pusztító fegyvert (mondjuk plazmaágyú), majd azt követően eldönthetjük, hogy milyen járműre kívánjuk azt ráhelyezni. Ez lehet akár légi vagy földi is, de nem árt vigyázni a költséges kutatásokkal, mert nem mindegyik felszerelést tehetjük akárhová. Ezen kívül - még a gyártást megelőzendően - ajánlatos ezeknek a koncepcióknak beállítani az úgynevezett scriptjét is, amelyet érdemes advanced battle unitra átállítani, hogy összetettebb feladatokat adhassunk csapatainknak.



A másik kellemességet az időjárás és az idő múlása jelentette számomra. Érdemes minden komolyabb támadást a takaró éjszaka leplébe, vagy esetleg a ritkábban előforduló ködbe burkolni. Ha például ilyenkor lekapcsoljuk egységeink fényszóróit, még inkább csökken az esélye annak, hogy idő előtt észrevegyenek minket, ráadásul még az automata ágyúkhoz is sokkal közelebb merészkedhetünk.

Igaz, hogy ezzel a módszerrel sokkal lassabban, óvatosabban tudunk csak haladni, de végül is valamit valamiért. Azt hiszem, mondanom sem kell, hogy lesz olyan pálya, ahol az éjszakai lopakodás elengedhetetlen kelléke lesz az adott küldetésnek. Ezen kívül találkozhatunk esővel, hóval és köddel is. Ráadásul ezek a természeti események kihathatnak járműveink viselkedésére is, amit olyannyira aprólékos odafigyeléssel készítettek el, hogy például erős havazás során arzenálunk szép lassan kifehéredik, s így még könnyebben elrejtőzködhetünk a számítógép vizslató szemei elől.

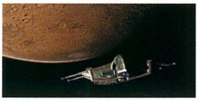
A HÁROM KIRÁLYOK

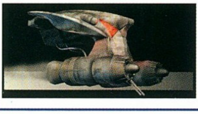
A haldokló Föld elhagyását három különböző népcsoporttal próbálhatjuk meg teljesíteni. Mivel a játékban nincsenek idegen civilizációk, és a sztori is galaxisunk egyetlen lakható bolygójára korlátozódik, ezért mindhárom választható "faj" emberi lesz. Csupán technikai tudásban és életfelfogásban különböznek egymástól, de ez korántsem váljon riasztó ténnyé, hiszen rengeteg különbség akad köztük. Választásunktól függően más és más módszerekkel termelhetjük ki a szükséges nyersanyagokat, és gyárthatjuk le a háborúhoz szükséges harci egységeket is, amelyek – még ha nem is teljesen, de – sokban különböznek egymástól.

A listán rögtön az ED, avagy az Eurázsiai Dinasztia az első. Ők a kommunista proletárok, kínai és orosz csapatok, akik tűzerőben és

EARTH III

Nem tévedés, a Topware munkatársai nem hagyják félig kiaknázatlanul az Earth lehetőségeit, ugyanis már javában készítik a sorozat soron következő epizódját. A történet nem sokkal 2150 után zajlik, miután a Föld már nem több, mint csupán szép emlék. Keményen folyik a Mars kolonizálása, de természetesen ez alkalommal sem zajlik minden békésen. Találkozhatunk idegen civilizációkkal, új, beépített hálózati játékmódokkal (capture the flag, deathmatch), s a már ismert, gyönyörű 3D-s világgal. A megjelenés még igen messze van, 2001 telére tervezik.



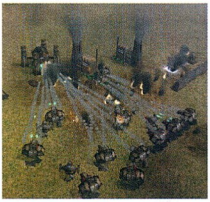


harctéri tapasztalatokban bővelkednek. Ezért minden egységük két csillaggal kerül le gyártósoraikról, ami sokszor előnyössé válhat ütközetkor. Ha őket választjuk, akkor a bányászat közepesen egyszerű feladatnak bizonyul majd. Szükség lesz bányára – amelyet természetesen csak mezőre lehet elhelyezni –, feldolgozó üzemre (refinery) és egy, vagy két szállító járműre. Egységeik nagyrészt tankok és helikopterek lesznek, amelyek segítségével könnyedén elsöpörhetjük a kapitalista fertőt. Kicsit nehéz fejű, nehezen fejlődő osztály.

A következő hatalom képviselői a jó fiúk, avagy az Egyesült Civilizált Erők, röviden UCF. Nem azért, mert ők a középsők a sorban, de ha őket választjuk, teljesen átlagos – de korántsem unalmas – játékmenetre készüljünk fel. Természetesen az UCF is el szeretne jutni még időben a Marsig, ezért nekik is szükségük van a pénzt jelentő kincs bányászatára. Kicsit lassú módszerrel ugyan, de velük is elérhetjük az űrbázis felépüléséhez szükséges 1 000 000 egységnyi nyersanyagot. Kitermelő egységeket kell készíteniük

(harvestereket), amelyek mindenféle bányát nélkülözve elvégzik a kívánt kitermelést, s rakterük tartalmát a legrövidebb úton szállítják haza a finomítóhoz. Nagy gondban lesznek azok, akik velük kezdenek bele az evakuálási projectbe, mert az UCF emberei igen körülményesen képesek csak megoldani ipari épületeik elektromossággal történő ellátását. Miután elkészítették első reaktorukat, megoldást kell találniuk, hogy onnan kiindulva a szükséges áram bárhová eljusson, ahová csak épületet szeretnének rakni. Az igényeknek megfelelően készíthetnek további blokkokat, de ha tegyük fel, új bányászati mezőre bukkannak, úgynevezett energiatovábbítókat kell felállítaniuk az áram alatt lévő területeikre (ilyenkor az F9 billentyű segíthet). Légierőben, vagy harci robotok gyártásában viszont verhetetlenek, ezenfelül védelmük is roppant mód elegánsan lepattintja ellenfeleiket, akik szerencsétlenségükre megpróbálnak bázisukba betörni.

Végezetül pedig itt vannak a Hold nem túlságosan távoli lakói, akiknek jelszavuk a békével jöttünk, és – mondanom sem kell - ők is jogot formálnak a Föld ásványaira. A Lunar Corporationt leginkább a Starcraftból ismert Protossokhoz tudnám hasonlítani - három fő tulajdonságban térnek el ellenfeleiktől. Az első, amire nekik is szükségük van, az energia-kitermelés, második a bányászatuk és végül az építési módszerük. Legelőször is fel kell állítaniuk egy naperőművet, s annak közvetlen közelébe annak celláit. Mivel éjszaka a Nap nem süt, valahogy tárolni is kell az így nyert energiát, ezért szükséges, hogy minden alkalommal felállítsanak erre alkalmas tárolót is (solar battery). Mindezt könnyen véghezvihetik, hiszen a holdlakóknak nincs szükségük semmilyen gyártó járműre, egyszerűen csak odaszállítják a megrendelt épületet, és a magasból leengedik a kívánt pozícióba. Bár meg kell hagyni,



hogyha ilyenkor netán megtámadják hordozóikat, drága költségű konstrukcióik a földre zuhannak, és összetörnek. Persze ennek az érmének is van másik oldala. Ugyanis egyetlen kitermelő telepítésével képesek bányászni, technikai hátterük nekik a legkiterjedtebb (könnyebb fejlesztés) és ami a legfontosabb, egységeik képesek az önjavításra.

CSIPETNYI SZEMRE VALÓ

2000-es év ide vagy oda, az átlagos gépek még nincsenek felkészülve az olyan komolyabb megpróbáltatásokra, mint amilyeneket ez a program állít eléjük. Nehéz egyszerre szépet és gyorsat is készíteni, hiszen a poligonszám meghatározó, s egyben a kezeket alaposan hátrakötő varázsszó lehet mindkét esetben. Véleményem szerint a készítők sokkal szebbre is kivitelezhették volna apró egységeinket, a kérdés csak az, hogy mindez vajon megmozdulna-e valamilyen nagyobb csatajelenet során. De panaszra alig lehet okom, hiszen sikerült egyszerre szépet, és mindazonáltal átláthatót alkotni. Még soha nem látott fényszórók csóvái pásztáznak tankjaink elejéből, és a Nap keltette fény és árnyékok összhatása magával ragadó látvánnyal lepi meg a játékost, aki eközben csak ül, s az óráját figyeli, hogy történjen már valami. Mert a lelassulás óhatatlanul utolér mindenkit, aki egy kicsit is merész, és feljebb tekeri a felbontás-beállító gomb pótméterét. Ezért – bármilyen nevetségesen is hangzik – azt ajánlom, hogy a játék sebességét mindenki állítsa a maximumra, és ha úgy adódik, hogy lassítani akar a tempón, egyszerűen csak nagyítson ki a képernyőn.

A KAMPÁNY UTÁN

Nem végeznék alapos munkát, ha kihagynám a program többjátékos és skirmish módjának megemlítését. Sajnos azt kell mondanom, hogy kipróbálni csak ez utóbbit tudtam, de végül is majdnem ugyanazok a lehetőségek várnak mindkét menü választása után. Mivel a beépített szerkesztő végtelen kalandozást tesz lehetővé, nem hiszem, hogy ecsetelgetnem kellene-e a két opció erősségeit.

Csupán annyi hozzáfűzni valóm van mindazok számára, akiknek sikerül felkeltenem a játék iránti érdeklődését, és tegyük fel, kipróbálják a többjátékos módot, hogy jó nagy adag hideg élelmet készítsenek maguk mellé. Azoknak pedig, akik a Starcrafton nőttek fel, azt ajánlom, hogy messze kerüljék el az Earth 2150-t. A lassú, óvatos és precíz stílus nem feltétlenül fog kedvencükké válni.

VÉGÜL IS...

Átlag feletti minőséget kaptam, amikor kipróbálhattam az Earth 2150-t. Minden bizonnyal a lehető legszebb valós idejű stratégia, amelyet valaha készítettek, mégis, ettől függetlenül akadnak apróbb hiányosságai. Habár motorja igen erős, és még a szép számban jelenlévő egységeket is igen tűrhető sebességgel megmozgatja, mégis óvatosan ajánlom mindenkinek, akinek akár egy kicsit is gyengébb konfigurációja van. Összetett, mindenre kiterjedő lehetőségeibe könnyedén bele lehet tanulni, még ha azok elsőre szokatlannak is tűnnek. Mindössze csak azt sajnálom, hogy annyi időm soha nem lesz, hogy végigjátsszam az egyenként átlagosan egy órán át tartó 90 pályát, még akkor se, ha a cseppenként adagolt fejlődés mindvégig izgalomban tartott. Egy szó, mint száz, újabb európai sikert ismerhettünk meg a Topware fejlesztőinek jóvoltából, amelyet csak gyakorlott stratégáknak merek teljes szívből ajánlani.

Chris
Chris@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyxtreme.com
thexer.telefragged.com
www.geocities.com/earth2150info

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

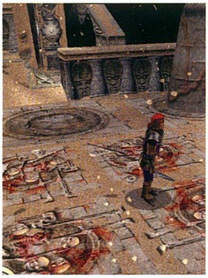
79

P200, 32MB RAM, 140 MB HDD, D3D

SOULBRINGER

StartBox

Fejlesztő: Infogrames
Kiadó: Infogrames
Web: www.soulbringergame.com



A szerepjáték megszállottjai ebben a hónapban alaposan el lettek kényeztetve. A Soulbringer megjelenése után azonnal jött a Vampire és a Diablo 2, sőt, július első hetében még az Icewind Dale is a polcokra került. Volt tehát miből válogatni, a kérdés már csak az maradt, hogy melyikkel is érdemes játszani. A négy jelölt közül a Soulbringert előzte meg a legkisebb felhajtás. A játékot még az azóta megszűnt Gremlin cég kezdte el fejleszteni, de a végső kiadást már az Infogrames intézte. A megjelenéskor alig tudtam róla valamit, de ennek ellenére elvállaltam a tesztelését. Szerencsére a Diablo 2 még nem debütált, ezért volt rá egy teljes hetem. Azóta végigjátszottam a Blizzard régóta várt folytatását is, s meg kell mondanom, a Soulbringer sokkal nagyobb kihívást jelentett. Nálam a Soulbringer 3D-s grafikája is jobban bejött, kicsit nevetségesnek tartom 2000-ben a 640X480-as felbontást.

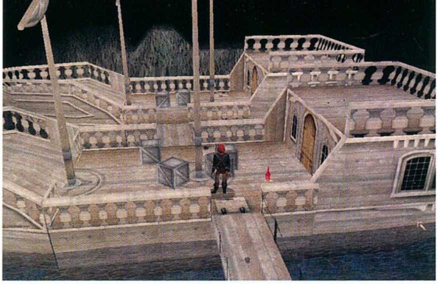
Maga a játék két CD-t foglal el, a teljes telepítés után viszont nem kéri a második CD-t. A végigjátszás hozzávetőleg 40-50 óra, de ez az idő nem kínszenvedés, inkább kellemes időtöltés. A Soulbringer már az első percekben magával ragadja a játékost bámulatos hangulatával.

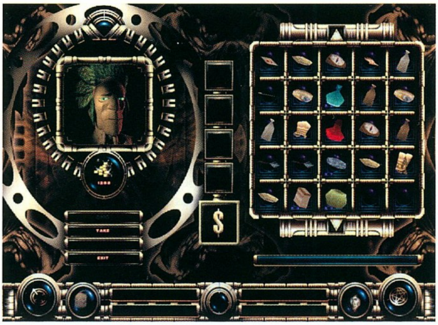
A játék elején nagyon keveset tudunk a múltunkról, az összes szükséges információt játék közben kapjuk meg. Elméletileg a nagybátyánkat jöttünk meglátogatni, de aztán kiderül, hogy ennél jóval többről van szó. Évszázadok óta tartó küzdelem közepébe csöppenünk bele, melynek tétje nem kevesebb, mint a világunk léte.

KARAKTERFEJLŐDÉS

A Soulbringer igazi szerepjáték. Itt minden egyes tapasztalati szint számít, gyakran csak így tudunk továbbjutni a nehezebb részeken. Minden szintlépés után kapunk hat pontot, melyeket öt képesség (erő, sebesség, harc, életerő, varázserő) között oszthatunk szét. Ezek közül érdemes kicsit jobban megvizsgálni a sebességet és a harcot. A sebességünk határozza meg, milyen gyorsak vagyunk a harcban, illetve mennyire tudjuk kikerülni a ránk zúduló csapásokat. A magas sebességérték még a védettségünket is növeli. A harcérték kezdetben nem sokat jelent, de ne hanyagoljuk el ennek a tulajdonságnak a fejlesztését sem. Amikor felszedünk valamilyen fegyvert, akkor kezdő szinten csak egyféle támadási módszert ismerünk vele. Vegyük például a kardot. Kezdetben csak kaszaboljuk vele a banditákat, de néhány pont a harcra, s máris szíven döfhetjük a gazfickókat. Minden fegyvert ötféleképpen használhatunk, az utolsó lehetőség rendszerint azonnal végez a hagyományos ellenfelekkel.

Legfeljebb 41-es szintig juthatunk el, de ekkor bizony az összes alküldetést meg kell oldanunk. Karakterünk egyaránt kap tapasztalati pontot a szörnyek legyilkolásáért és a feladatok teljesítéséért. A készítők remek munkát végeztek. A banditák lemészárolásáért jóval kevesebb tapasztalati





pont jár, mint a küldetések teljesítéséért. A küldetések állását a Journalban nézhetjük meg, a már teljesítetteket a játék automatikusan áthúzza.

HARCRENDSZER

Kellemesen csalódtam a Soulbringer harcrendszerében. Egyáltalán nem volt unalmas, könnyen kezelhető, jó átgondolt rendszer. Egyszerűen ki kell jelölnünk az ellenfelet (ez kicsit nehézkes, gyakran a kijelölés helyett inkább odafutunk az ellenfélhez), majd meg kell határoznunk a nekünk tetsző támadási formát. Harcolhatunk a kezünkben tartott fegyverrel, de bármikor előhúzhatunk egy újat a hátizsákból. Ugyanez igaz a távolsági fegyverekre is. Közelharcban nem ajánlatos nagyon váltogatni a fegyvereket, mivel időbe telik, mire elővesszük, s addig az ellenség sem tétlenkedik. A kézi vezérlés mellett lehetőségünk lesz mozdulatsorokat, vagyis úgynevezett makrókat összeállítani. Közel 20 mozdulatot programozhatunk be előre, ezeket a program egymás után szépen végre is hajtja. Nem árt tudni, hogy csak akkor tudjuk használni ezt a lehetőséget, ha már előre kijelöltük a megtámadandó ellenfelet. Időnként célszerű megvizsgálni a fegyverünk állapotát, hisz az minden egyes csapással roncsolódik. Amennyiben elfelejtjük megjavíttatni a kovácsnál, úgy hamarosan kettétörik, s soha többé nem használhatjuk. Érdemes többféle fegyvert kipróbálni, hiszen minden szörnynek megvan a maga gyengéje. A csontvázakat hiába lövöldözzük nyílvesszővel, ellenük csak a zúzófegyverek hatásosak (a Diablo 2 készítői nem így gondolkoztak, ott a méhrajt másodpercek alatt lekaszabolhattuk a legegyszerűbb bugylibicskával, majd az így szerzett teljes lovagi páncélban büszkén masírozhattunk tovább). A démonok ellen külön fegyvert kell alkalmaznunk, ennek megtalálása az egyik legfontosabb feladatunk a játék során.

MÁGIARENDSZER

Ezt is csak dicsérni tudom, bár a játék elején nem nagyon értettem, hogyan is működik. Sehol sem találtam varázskönyvet, s egyetlen nyavalyás tűzlabdát sem tudtam előidézni. El is ment tőle a kedvem, de aztán a második alküldetés teljesítése után rájöttem, hogy nem véletlenül történt ez így. A mágiahasználat alapjaira régóta nem látott nagybátyánk tanított meg. Az ő házát megtalálva olvashatjuk el életünk első varázskönyvét, melyből öt kisebb varázslatot megtanulunk. Ezután ismét sokáig nem történt semmi, s ismét nem értettem miért. Aztán eljutottam a játékban arra a pontra, ahol lehetőségem nyílt újabb könyvek elolvasására. Hatalmas könyvtárba kellett összegyűjtenem a kalandjaim során talált varázskönyveket. A könyvtáros útmutatása alapján feltettem őket a megfelelő állványra. Ez azonban nem volt elegendő, hiszen minden varázskönyvhöz tartozik egy rúna is, mely nélkül nem tudjuk lefordítani a könyvben szereplő varázsigéket. A karakterlapunk közepén található ábrát Seculorumnak hívják. Ez mutatja meg az öt elem (tűz, víz, levegő, föld, lélek) egymáshoz viszonyított helyzetét. Kezdetben az elemek egyensúlyban vannak, de ez a későbbiekben változhat. A változás mértéke attól függ, milyen arányban használtunk az adott elemhez tartozó varázslatok közül (a tűzlabdák értelemszerűen a tűz elem helyzetét erősítik). Minél nagyobb valamely elem aránya, annál nagyobbat sebeznek az ahhoz a típushoz tartozó varázslatok, s ráadásul még a védettségünk is megnő. Amennyiben valamelyik elem aránya meghaladja az ötven százalékot, úgy azzal szemben sérthetetlenek leszünk. 13 különböző könyvet gyűjthetünk össze a kalandjaink során. A játék teljesítéséhez nem szükséges ezeket összeszednünk, de az érdekesség kedvéért nem árt, hiszen remek varázslatokról maradunk le, ha nem kutatjuk át rendesen a labirintusokat. Könyvenként öt varázslatot tanulhatunk meg feltéve, ha a mágiaszintünk megfelelően magas a kívánt varázslathoz.

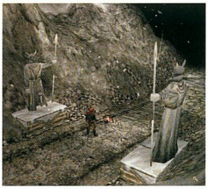
VARÁZSTÁRGYAK, KÜLÖNLEGES FEGYVEREK

Mint minden épkézláb RPG-ben, ebben sem boldogulunk különleges tulajdonságokkal rendelkező varázstárgyak nélkül. A legfontosabb osztály természetesen a fegyvereké, hiszen ezek nélkül aligha jutnánk messzire. Szinte az összes főellenfél fegyverét el tudjuk venni, ezek általában nagyságrendekkel jobbak a hagyományos eszközöknél. Szinte mindegyik rendelkezik valamilyen

különleges képességgel. A nálunk lévő tárgyak mennyiségét egyedül az erőnk befolyásolja. Ne hanyagoljuk el ezt a tulajdonságot, különben lemondhatunk a nehéz lovagi páncélok viseléséről. A varázstárgyak egy része a küldetések teljesítéséhez, illetve új területek felfedezéséhez szükséges. A szokásos varázsgyűrűk sem maradhattak ki, melyek az alaptulajdonságainkat növelték. A kedvencem az a gyűrű volt, mely tizet adott hozzá az erőmhöz. Ne nagyon bízzunk azonban a varázstárgyaink mindenható erejében, hiszen a játék során könnyedén előfordulhat (s elő is fordul), hogy fogságba esünk, s egy szál pendelyben (na meg egy buzogánnyal) kell megszöknünk a börtönünkből. Természetesen visszaszerezhetjük a felszerelésünket, de addig igen kemény ellenfeleken kell átvágnunk magunkat. Ilyenkor bizony a régi alapigazságot kell alkalmaznunk, szégyen a futás, de hasznos. Ez egyébként igaz a játék egészére, a túlerő elől bizony el kell menekülnünk, különben tölthetjük vissza az utolsó állást.

EGYÉB FELSZERELÉSI TÁRGYAK

A legfontosabb alapszabály: mindenből a legjobbat. Nem szabad spórolnunk, mivel az csak balszerencsét hoz. Soha ne induljunk el elegendő élelmiszer



nélkül. Nincs annál kellemetlenebb, mint amikor valamelyik labirintus mélyén döbbenünk rá, hogy az utolsó almánkat majszoltuk el, s nincs több gyógyító varázsitalunk sem. A Soulbringerben aludni csak kivételes esetekben lehet, olyankor is csak az életerőnk megy fel a maximumra. Sajnos szintlépéskor sem töltődünk fel, az nagyon hiányzott játék közben. A varázserőnket maximumra tölthetjük a teleport kövek megérintésével. Fontos észben tartani, hogy az NPC-ktől vásárolható varázsitalok s élelmiszerek csak korlátozott számban kaphatók. Abban az esetben, ha sokat járunk a boltba sült csirkéért, az bizony hiánycikk lesz. Ennek érdekessége az, hogy még friss áru sem érkezik, tehát nagyon oda kell figyelnünk, mennyit fogyasztunk. Ugyanez a helyzet a varázserővel. A Diablo 2-vel ellentétben a Soulbringerben a varázserőnk nem növekszik az idő múlásával. Vásárolhatunk ugyan mannanövelő italokat, de ezek ára igencsak borsos. Alternatív megoldásként tudom javasolni a

begyűjtött gombák és különféle gyógynövények alkalmazását. Nem árt azonban az óvatosság, hiszen nem vagyunk gombaszakértők, s bizony könnyedén ételmérgezés lehet a nagy kóstolgatás eredménye. Érdemes az ismeretlen növényeket az alkimistával azonosíttatni.

Minden valamirevaló kalandozó hord páncélt. Tudni illik, hogy ezeket időnként karban kell tartanunk, különben teljesen használhatatlanná válnak. Külön oda kell figyelnünk a mágikus védőfelszerelésekre, ilyeneket üzletekben csak kivételes esetekben lehet beszerezni.

NPC-K ÉS ELLENSÉGEK

Közel hatvan beszélő NPC-vel találkozhatunk kalandjaink során. Tőlük kapjuk a küldetéseket, s ők mondják el a háttértörténetet.

Rengeteg ellenféltípust hányhatunk kardélre a játék során. Kezdetben még a leggyengébb briganti legyőzése is komoly stratégiát igényel, de később már a félelmetes démonok is egy csapással elintézhetők. Külön ki kell emelnem a főellenfeleket, őket mindig nagyon komolyan kell vennünk. A teleportrendszernek köszönhetően gyakran találkozhatunk olyan ellenfelekkel, akiket lehetetlennek tűnik legyőzni. Ne essünk pánikba, csak arról van szó, hogy még nem értük el a megfelelő szintet, vagy nincs meg ellenük a megfelelő ellenszer. Az ellenségek közül a hat Revenanttal boldogultam a legnehezebben, ők lesznek a legveszélyesebb ellenfeleink a játék során. Elpusztításuk után rengeteg tapasztalati ponttal leszünk

gazdagabbak, de egy percig se higgyük, hogy sétagalopp lesz.

THE HEX

A Hex tulajdonképpen nem más, mint egy hatalmas kastély a túlvilágon, ahová a teleportkövek használatával juthatunk be (persze el kell jutnunk egy bizonyos szintig a játékban). Itt négy igen fontos NPC-vel találkozhatunk. Kettő közülük azonnal ott lesz, a másik kettőt csak akkor idézhetjük meg, ha megszerzünk két fontos varázstárgyakat. A könyvtáros igen fontos személyiség, mivel nála kell leadnunk a megszerzett varázskönyveket. A másik karaktert nevezzük a segédünknek, nála tárolhatjuk azokat a tárgyakat, melyekre pillanatnyilag nincs szükségünk (ha a karakterlapon a csillagba bedobunk egy tárgyat, akkor az a segédünk zsákjában köt ki, ezt a lehetőséget bárhol alkalmazhatjuk). A két rejtett karakter egyike a kovács, aki ingyen megjavítja a fegyvereinket és páncélzatunkat (az üllőt kell visszaszereznünk az egyik királysírból). Eladni ugyan nem tudunk neki semmit, de az általa megjavított fegyvereket és páncélokat jóval magasabb áron el tudjuk adni a városokban.

A másik NPC az alkimista (őt a koponyával lehet előcsalogatni). Sajnos a koponyát csak a játék vége felé kerestem meg (anélkül is végig lehet játszani a játékot), így nem sokat tudok mondani a használatáról. Egyszer kaptam véletlenszerűen egy varázsitalt, de annyi volt már a tarsolyomban, hogy nem igazán volt jelentősége.

POZITÍVUMOK ÉS NEGATÍVUMOK

Egyértelműen a pozitív tulajdonságok vannak fölényben. Végre olyan átgondolt játékkal van dolgunk, mely szórakoztató, és nem csak arról szól, hogy ki tud ledarálni adott idő alatt több szörnyet. A játék 3D-s motorja nagyon jó lett, 1024*768-ban vígan futott egy 450-es Celeronon TNT2-es videokártyával. Külön öröm volt, hogy végre nem egyedül nekem kellett szembeszállnom a gonosz szolgáival. Volt olyan rész, ahol 15 harcossal vállvetve küzdöttünk meg a többszörös túlerőben lévő vámpírhorda ellen. A tömegben sem lehetett ész nélkül vagdalkozni. A fontos NPC-ket életben kellett tartanunk, különben kezdhettük újra az egészet az utolsó mentéstől. Nagyon bejött a labirintusok és a felszíni helyek közötti

megosztás. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem voltak felfedezésre váró dungeonök, de ezek nagysága egyáltalán nem volt vészes. A térképezés hiánya az egyetlen negatívum, ami így hirtelen eszembe jut. A több, mint 60 felfedezésre váró pálya hosszú időre le tudja kötni a játékosokat. Az elpusztított ellenfelek nem termelődnek újra, viszont a történet változásával új típusú szörnyek jelenhetnek meg. A kezdő animáció minőségén lehetne vitatkozni, de nálam ez egyáltalán nem szempont a játékok megítélésekor. A Soulbringer grafikus motorjával készült átvezető animációk szódával elmennek, rosszat ezekről sem tudok (s nem is akarok) mondani.

A Soulbringerben egy percig sem unatkoztunk. Szinte nem volt olyan pillanat, amikor a játék üresjáratban ment volna. Ráadásul eléggé komolyan el lehetett akadni benne.

Volt még egy apróság, ami kicsit zavart. Sikerült a játék során beszereznem olyan mágikus tárgyakat (Giant Gloves, Dancing Boots), melyek a leírásuk szerint módosítják az alaptulajdonságainkat. Sajnos, amikor felvettem őket, semmi ilyet nem tapasztaltam. Kár ezért a lehetőségért, remélem, a megjelenő patch-ek egyikében ez a hiba orvoslásra kerül.

VÉLEMÉNY

Egyértelműen jobb a Diablo 2-nél. Illetve, ha igazán pontos akarok lenni, akkor azt kell mondanom, hogy a Soulbringer jóval közelebb áll a szerepjátékokhoz, mint az akcióhoz (ezt ugye a Diablo 2-ről nem lehet elmondani). Nagyon átgondolt harc- és mágiarendszer, eszméletlen hangulat és igazi kihívás. Minden szerepjáték-őrültnek kötelező darab, a magam részéről nagyon szívesen látnék folytatásokat. Végigjátszást egyelőre nem tervezek belőle, de amennyiben lesz rá igény, nem látom akadályát annak, hogy az PGO-ra feltegyük.

Mocsy

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5
88	

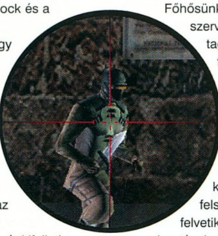
P233, 32MB RAM, 400MB HDD, D3D

DEUS EX

StartBox

Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.deusex.com

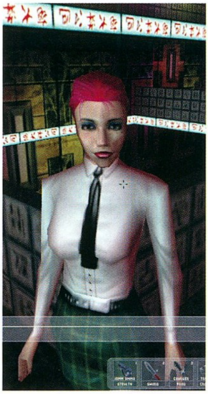
A játékkészítők mindig valami új trükkel próbálják megfogni a játékosok fantáziáját. A stílusok keverésével néha egészen jó programokat sikerül összehozniuk. A 3D-s akció és kalandjáték vegyítése príma ötlet, erre volt már jó pár sikeres példa a játéktörténelemben. A DeusEx producere, Warren Spector olyan játékok készítésében vett részt, mint a System Shock és a Thief. Ezek mindegyikében egy kicsit többet kaptunk egyszerű FPS-nél. A játék története folyamatosan alakul, és vet sorozatosan nem várt fordulatokat az általában teljesen megjósolhatatlan végkifejletig. És ez egy kicsit erősebb motiváció, mint a mezei FPS-ek „ezen a pályán még átmegyek, aztán hajcsi..." monotóniája. A DeusEx pedig pontosan ezt a „sablont" követi. Egyszerűen képtelenség abbahagyni, mert mindig marad valami nyitott kérdés, amely tovább hajtja az embert.



A DeusEx a közeli jövőben, pesszimista világban játszódik. A föld túlnépesedett, a mértéktelen környezetszennyezés teljesen tönkretette az életteret, a természeti nyersanyagforrások pedig már majdnem kiapadtak. A társadalmi rétegek között iszonyatos szakadék tátong, már csak nagyon gazdagok és reménytelenül nincstelenek léteznek. A nemzetközi terrorizmus visszaszorítása óriási erőfeszítéseket igényel a föld kormányai részéről. De a legnagyobb gond egészen más jellegű. Szörnyű betegség – a Szürke Halál – szedi áldozatait nemre és korra való tekintet nélkül. A kór eredete ismeretlen, az egyetlen ellenszere az Ambrosia nevű vakcina, amelyet csak egyetlen cég tud előállítani. Az ellenszer célba érése teljesen bizonytalan, főként, hogy sok esetben a teljes szállítmány eltűnik. Ezért pedig egy nemzetközi terrorszervezet a felelős. Az Egyesült Nemzetek kötelékében működő titkos fegyveres testületet – a Unatco (United Nations Anti Terrorist Coalition) – pont az ilyen terrorszervezetek felderítésére és likvidálására hozták létre.

Főhősünk, JC Denton – a szervezet oszlopos tagja – feladata a terroristák fészkének kifüstölése. A játék során persze egyre érdekesebb információk kerülnek a felszínre, melyek felvetik a nagy kérdést: vajon tényleg a terroristák a rossz fiúk?

JC Denton egyike azoknak a titkos kísérleti Unatco ügynököknek, akiknek szervezetében jelentős változtatásokat végeztek. A különféle emberi testrészek mechanikus behelyettesítése ugyan még alkalmazott technológia, de az új lehetőség, az organikus nanotechnológia már kísérleti stádiumban van. Az emberi véráramba befecskendezett millió parányi nanorobot előre beprogramozottan megkeresi rendeltetési helyét. Ott beépül az emberi szervezetbe, és az élő szövetekkel szimbiózisban működve fejti ki hatását. A technológia előnye a mechanikus módszerrel szemben, hogy sebészi beavatkozás nélkül érhető el ugyanolyan eredmény. Így az ügynök amellett, hogy megtartja emberi külsejét, emberfeletti képességekre tehet szert. Ezt a technológiát kiterjesztésnek – augmentation – nevezik. Ennek a kísérletnek az egyik „terméke" JC. Három permanens kiterjesztést „építettek" a szervezetébe. Az Infolink kiterjesztés egyirányú vevő „készülék". Ezen keresztül kapja a küldetések pontosítását a megbízóktól, társai üzeneteit vagy segítségkérését, illetve a küldetésekhez tartozó képeket is. Az üzenetek, a beszélgetések és a játék közben összeszedett infók is itt tárolódnak el, melyeket később vissza lehet ellenőrizni. Az Infolink mindig aktív állapotban van. Az IFF kiterjesztés ellenőrző rendszer (Identify Friend or Foe). Segítségével a célkeresztben levő katona vagy robot könnyen azonosítható. A zöld jel a semleges vagy baráti, a piros jel pedig az ellenséges egységet jelzi. Az IFF kiterjesztés szintén folyamatosan aktív állapotban van. A harmadik alapkiterjesztés a Light, amely gyakorlatilag beépített zseblámpának felel meg. Ez már be-kikapcsolható, és természetesen fogyasztja a bioenergiánkat is. Ezek mellett még 9 különféle testtájékra alkalmazható kiterjesztés létezik. A lehetőségek a játék folyamán fellelhető augmentation cannisterek összeszedésével bővíthetők. Egy cannister kétféle képességhez tartalmaz nano-ROM-modulokat, melyek ugyanarra a testrészre alkalmazhatók. Ekkor sajnos választás elé kerülünk: a két lehetőség közül csak az egyiket használhatjuk. Jól meg kell gondolnunk, mivel a kiterjesztésen a későbbiekben már nem lehet változtatni, és eltávolítani sem tudjuk. A kiterjesztésekkel kapcsolatos tapasztalat persze a felhasználás során kerül a birtokunkba, és csak ekkor derül ki, hogy egy-egy augmentation mennyire jó, vagy haszontalan. Sajnos nekem is volt rossz választásom, de ezen már nem tudok változtatni. A kiterjesztések – az alapképességek kivételével – mindegyike fejleszthető, maximálisan 4-es fokozatra. Mondanom sem kell, hogy ha



valamelyik kiterjesztésből 4-es mesterfokozatot tudunk elérni, akkor az már gyakorlatilag egyenlő a szupermen kategóriával. A robotok nem látnak minket, teljesen némán tudunk futni, vagy lőfegyverrel és késsel szemben sebezhetetlenek vagyunk. Ezeket a kategóriákat nagyon nehéz elérni, mivel minden fejlesztéshez egy-egy augmentation update cannister szükséges. Ilyent az augmentation cannisterekhez képest még ritkábban fogunk találni, így még okosabban kell megválasztani a fejlesztés irányát. A kiterjesztéseket csak orvosi robotok (Medbot) tudják belénk ültetni, ilyen botokat minden pályán találunk. Az update-eket saját kezűleg, bárhol felhasználhatjuk. Még egy fontos információ a kiterjesztésekkel kapcsolatban: mindegyik bioenergiát fogyaszt. Az egyik kevesebbet, a másik többet. Egyszerre akármennyi kiterjesztésünk üzemelhet, de ez igen hamar nullára redukálja a bioenergiánkat. Ekkor viszont semelyik kiterjesztésünket sem tudjuk használni. Energiát a narancssárga javító robot (repairbot) tud adni, egy alkalommal legfeljebb 75 egységnyit. Lehetőség van hordozható energiacellából töltögetni magunkat (biocell), ez 25 egység energiát ad.

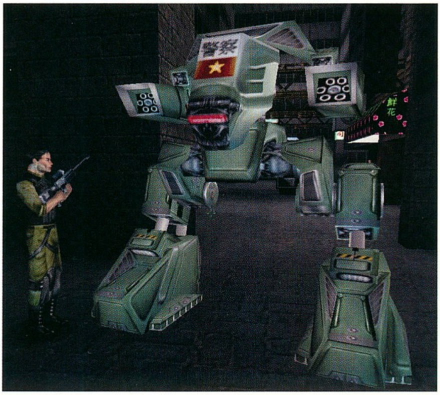
A játék folyamán szinte minden értékelhető dologért tapasztalati (skill) pontokat kapunk. Ezeket 11 különféle képesség fejlesztésére fordíthatjuk. Érdekes volt, amikor a játék elején megkaptam a mesterlövész puskát, és használni akartam. Megszoktam ugye, hogy az FPS játékokban minden esetben szuperhőst alakítunk, aki tökéletesen kezel minden fegyvert. Nos ez itt teljesen másképpen – mondjuk, valósághűen – üzemel. A zöldfülű a távcsöves fegyverrel zoom módban nem tud pontosan lőni, mert az „remeg" a kezében. A többi fegyvernek is vannak hátulütői, például a pisztoly nagyon visszaüt, a gépfegyver elhúz felfelé stb. De említhetném a fegyver hatótávolságát vagy a tárcserélés sebességét is. A fegyverek alapvető tulajdonságait különféle módosító kitekkel is javíthatjuk. Így tehetünk szert nagyobb lőszerkapacitásra, távcsőre, lézerirányzékra, hangtompítóra, visszarúgás-csillapítóra stb. A fegyverek és emberünk képességeinek összeadódása adja majd meg, hogy az adott fegyverrel hogyan tudunk bánni. A tudásszintek ezen a téren is négy fokozatban sajátíthatók el, a cél természetesen mindenből a mesterfokozat elérése.

Computer: a számítógépek és a biztonsági terminálok használatának képessége. Harmadik fokozaton már egészen jó hackelő képességekre teszünk szert. A lehetőségek tárháza igen széles, ATM automatákból csalhatunk ki pénzt, biztonsági rendszerekbe törhetünk be, kamerákat, robotokat állíthatunk le stb. Nagyon hasznos skill, így nem árt mihamarabb felnyomni legalább 3-as szintre.

Electronics: az elektronikus biztonsági rendszerek feltörésének képessége. A különleges, multitool nevezetű ketyerével lézeres védelmi rendszerek vezérlőelektronikáját tudjuk felhackelni, biztonsági kamerákat tudunk leállítani, számkód-záras ajtókat tudunk kinyitni. Minél nagyobb szintű a tudás, annál nagyobb százalékot tudunk hackelni adott multitoollal (2-es szinten 25% / db).

Environmental Training: a vegyvédelmi ruha, a golyóálló mellény, az álcázó ruha és a víz alatti oxigénpipa használatát befolyásolja. Ezzel kapcsolatban nem sok mindent kell magyarázni, minél jobb szinten vagyunk, annál hatásosabban tudjuk használni az említett tárgyakat.

Lockpicking: a mechanikus zárak feltörésének képessége. A jó titkos ügynök elengedhetetlen



szerszáma az intelligens álkulcs, amellyel eredeti kulcs hiányában ajtókat, szekrényeket, fiókokat, ládákat, szellőzőrácsokat stb. lehet felnyitni. A multitoolhoz hasonlóan ebben az esetben is a százalékos érték növekszik a tudásszint emelkedésével.

Medicine: az elsősegély-dobozok használatának képessége. Ez ismét egyértelmű, a medikit doboz gyógyítási pontértékét tudjuk egyre feljebb tornázni vele. Karakterünknek alapvetően 6x100 health pontja van, de ha a fej vagy a test értéke 0-ra csökken, akkor meghalunk. A medikit mellett a különféle kajákkal és italokkal is tudunk pár pontot gyógyulni, ami mellesleg sokszor jól jön.

Swimming: a víz alatti, segédeszköz nélküli közlekedés képességét határozza meg. Minél magasabb a szintünk, annál gyorsabban tudunk úszni, és persze szusszal is jóval tovább bírjuk.

Weapons – Demolition: a kézzel célba juttatható gránátok használatának képessége. Ide tartozik a normál gránát, a gázgránát, az EMP (elektromágneses impulzus) gránát, és a scrambling (zavaró) gránát is. A szintünktől függ az is, hogy a falra helyezett gránátot milyen gyorsan tudjuk hatástalanítani, hogy utána a hátizsákunk tartalmát gyarapítsuk vele. Kettes fokozaton már könnyedén levehetjük a falról az élesített gránátot.

Weapons – Heavy: ide tartozik a lángszóró, a rakétavető, a plazmafegyver és a GEP-gun. Szintén egyértelmű: minél jobbak vagyunk, annál pontosabban és nagyobbat tudunk sebezni az adott fegyverrel, illetve a mozgásunk annál kevésbé lassul le. Alapszinten nehézfegyverrel a hónunk alatt olyan sebességgel tudunk haladni, mintha a vízben futást gyakorolnánk, míg magasabb szinten teljesen észrevehetetlenné válik, milyen fegyvert cipelünk.

Weapons – Low Tech: a kézifegyverek használatának tudománya. Ez határozza meg a kés, a kard, az elektromos sokkoló, a feszítővas, a könnygáz spray használatának eredményességét. Ezt is érdemes minél jobban felfejleszteni, mivel a fent említett tárgyak zöme lőszer nélkül is kitűnően üzemel, és a legtöbbször igen csendes megoldást kínál az adott helyzet megoldására. Sokszor fogjuk használni őket.

Weapons –Pistol: a 10mm-es és a lopakodó pisztoly, valamint a mini-számszeríj használatára van kihatással. Ezt a képességet szintén érdemes gyorsan felfejleszteni, mivel a legtöbb lőszer úgyis a pisztolyhoz található, a minicrossbow a kábító nyilakkal pedig az egyik legjobban használható, humánus hatású fegyver.

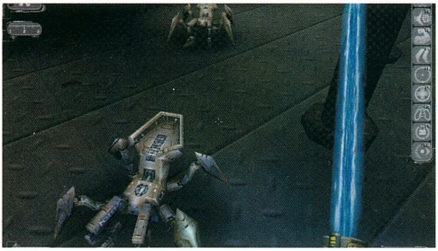
Weapons – Rifle: szintén fontos képesség. A távcsöves puska, az automata karabély és a sörétes fegyverek tartoznak ide. Az automata karabély az egyik legjobb fegyver, főként a robotok ellen is kitűnően használható 20 mm-es mini gránátjaival. A távcsöves puska is igen jó szolgálatot fog tenni a későbbiekben, de nem árt hozzá egy hangtompító és pár pontosságot javító módosítás. Tehát ezt a képességet is illik rendesen felfejleszteni.

A DeusEx játékmenet szempontjából egyértelműen a tavaly megjelent System Shock 2-höz hasonlítható leginkább. A különbség nem is a grafikai megoldásban, hanem a történet tálalásában és alakulásában van. Bár a SS2 története is nagyon jó volt, de a DeusEx szövevényes, fordulatokban gazdag sztorija mindent felülmúl. Nagyon jól kitalálták, hogy a történések sora többször is visszavezet minket egy-egy helyszínre, és persze mindig van a régi helyen valami új dolog. A HalfLife-ban elkezdett beszélgetős rendszert most már teljesen kalandjáték-szinten oldották meg. Gyakorlatilag minden humán szereplővel tudunk beszélgetni, legfeljebb az illető ugyanazt a mondatot hajtogatja. Ha bármely párbeszédes rész a történet szempontjából fontos, akkor a játék külső kameraállásba „kapcsol" át. Ezek a részek is korrekt dramaturgiát kaptak: adott beszélgetés alatt a kamera pozíciója többször változik, esetenként minden mondat elhangzásakor közeli kép látszik az éppen beszélő szereplőről. És eközben persze a körülöttünk zajló élet nem áll le! A beszélgető figurák szájmozgása a HalfLife-hoz hasonlóan le van modellezve. Ez amolyan határeset megoldás, igazából nem rossz, de a szinkronmozgással akadnak gondok. A szereplők egy része „aktívan" kiveszi a részét a történet alakításában. Nemcsak a főbb szereplőktől kaphatunk küldetéseket, hanem egyszerűbb emberkék is megbíznak minket kisebb feladatokkal. Van olyan, aki ellenséges, és később barát lesz, de akad erre ellenpélda is. Nem igazán emlékszem olyan játékra, amelyben egy-egy feladat megoldására ennyire sokféle megoldást találtak volna ki. Ha akarjuk, akkor durr bele, bumm módon nekieshetünk az őröknek géppuskával és gázgránáttal. Ha titokban akarjuk intézni a dolgot, akkor kábító nyíllal és távcsöves puskával alakíthatunk. Ha kell, akkor felrobbanhatunk egy ajtót, de ha van álkulcsunk, akkor fel is törhetjük (a záraknak és az ajtóknak is van védelmi erőssége, az INF erősség csak a saját kulccsal nyitható). Ha figyelmesen elolvasunk minden fellelhető DataCube-ot, akkor értékes

információkhoz juthatunk a pályán található biztonsági ajtók és computerek belépési kódjairól. Így nem csak nyugodtabban tudunk buherálni a biztonsági computerekben, de értékes multitoolokat tudunk megspórolni olyan helyekre, ahol egyébként nincs más lehetőség a biztonsági rendszer hatástalanítására. A legtöbb esetben pedig mindig van „rövidebb út" a szellőzőrendszeren keresztül, de persze lehet, hogy csak totál eltévedünk benne. Ha eldöntöttük, hogy adott pályán milyen megoldást használunk a célunk elérésére, akkor esetenként el se jutunk olyan helyszínekre, amelyeket viszont másfajta megközelítéssel be kell járnunk. Ez a tény magában foglalja azt is, hogy a játékmenet abszolút nem lineáris, bár a cél az adott küldetés teljesítése, de ezt

Az FPS-ek történelme idén gyökeres fordulatot vesz, mivel egyetlen egy játék sem készül már a „mindenkit ész nélkül megölök, és megyek előre” sémára. A taktikai és stratégiai elemek előtérbe kerültek, sőt, az Ion Storm legújabb üdvöskéje jócskán túltesz az eddig megjelent összes FPS-en. A játék le sem tagadhatja, hogy a méltán sikeres System Shock 2 sémájára épült, de a közel egy éve megjelent „elődöt” mégis messze túlszárnyalja. A Deus Exben nincs lehetetlen, mindennel és mindenkivel kontaktusba kerülhetsz. Története zseniális, kezelhetősége pofonegyszerű, a játékélmény pedig utánozhatatlan. Számomra eddig az „Év játéka”, és kötve hiszem, hogy mostanában valaki le tudná szorítani a dobogóról. Egyetlen negatívumként az Unreal motort és annak gyenge D3D-s teljesítményét róhatom fel, az engine lassúságát a kiadó már orvosolta is, a patch-et a PC Guru CD-jén megtaláljátok.

Sasa



bármilyen módon is megoldhatjuk.

Az ellenfelek mesterséges intelligenciája átlagosnak mondható, bár ez erősen függ a játék nehézségi szintjének beállításától. A játék előrehaladtával egyre rutinosabb katonákkal fogunk összeakadni. Eleinte még meglehetősen buta őrökkel szaladunk össze, akiket röhögve le tudunk ütni hátulról, de később már a rutinosabbak kerülnek az utunkba, akik egyetlen csosszanásból azonnal rájönnek jelenlétünk tényszerűségére. Az ellenfelek tehát nemcsak megláthatnak, hanem meg is hallhatnak minket, és mindkét esetben gondosan utánajárnak a dolognak. Sőt, ha meggyőződtek a veszélyhelyzetről, akkor azonnal a riasztó kapcsolója felé veszik az irányt.

A DeusEx pályái minden szempontból megérdemlik a dicséretet. A valós helyszíneken alapuló részek nagyon jók, de a fiktív helyszínek megvalósítása is sokszor okoz döbbenetet. Igazából itt is a hangulat dominál, az Unreal motoros játékoknak ugyanis igen érdekes hangulata van főként a színek és fények használata miatt. Azt ugye mondanom sem kell, hogy a DeusExben nappali küldetést nem fogunk találni. A különféle helyszínek sötét hangulata, fényei abszolút magukkal ragadják az embert. A tervezők sokat foglalkoztak azzal, hogy a helyszínek minél valósághűbbek legyenek. A hongkongi pálya egyszerűen non plus ultra: A szűk csatornák szennyes vizén ringatózó halászhajók, a villódzó neonreklámok, a piacteret körülvevő hatalmas felhőkarcolók stb. mind nagyon jól ki lettek találva. És ehhez még jön a nagyon eltalált környezeti hang és a szintén igazán hangulatos zenei aláfestés.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.rpgplanet.com

A játék grafikai megjelenésével kapcsolatban igen vegyes vélemények alakultak ki a szerkesztőségben. Az Unreal motor még ma is megfelel a kor követelményeinek, bár kétségtelenül létezik most már jobb, gyorsabb engine is. Az eredeti motor igen erősen „augmented” változatát használták fel a játék grafikájának mozgatására. Ennek erőssége a szép, nagy felbontású textúrák kezelése. Az esetek többségében ez így is van, de sajnos akadnak helyek, ahol igen kis felbontású bitképet feszítenek a poligonokra. A pályák kinézetén a relatíve alacsony poligonszám meglátszik, de a grafikusok a legtöbbször egészen rendes minőségű textúrákat alkalmaztak, így nem tűnik összecsapottnak. Mondjuk ez a textúra kérdés nem minden esetben ilyen fényes. Sajnos akadnak olyan helyek (a legelső helyszínen a padló grafikája), ahol a készítőknek eléggé igénytelen megoldással sikerült kimondottan rossz minőségű textúrát alkalmazniuk. Szerencsére ez nem általánosítható, így a későbbiekben erre már sokkal kevesebb példát fogunk találni.

A grafikus kártya kérdése hatványozottan érdekes, mivel V550-esen és GeForce kártyán is kipróbáltam a játékot. A grafika megjelenésében a különbség ég és föld volt, és a GeForce kártyának a sebességgel sem volt gondja. A DeusEx aprólékos grafikájának megcsodálására már a 800x600-as felbontás is alkalmas, és ebben a módban a játék még átlagos P2-esen is játszható marad. Ha valaki Glide-ot vagy Metalt ismerő kártyával rendelkezik, az mindenképpen a natív API támogatással használja a programot. A cikk írásának idején már létezett a játékhoz D3D béta patch. Ez az eredeti D3D meghajtóhoz képest jelentős sebességnövekedést eredményezett nVidia és Matrox kártyákon. A textúrák kezelésének kijavításával a játékmenet kevésbé akadozik.

A játék hangjairól igazából nem sokat lehet elmondani. A digi hangok tökéletesek, a környezeti zajok is teljesen jól beleilleszkednek az adott pálya hangulatába. A szereplők hangjai annyira jók, hogy számomra már elképzelhetetlen, hogy ennél jobbat csináljon bárki. A legjobban pedig most is a zene sikerült. Már a legelső pálya zenéje bebizonyította számomra, hogy igen profi zenész áll a játék mögött. Vannak helyszínek, amelyeknek iszonyatosan jó aláfestő zenéjük van. Az Unrealhoz hasonló dinamikus zenekezelést a DeusEx esetében is nagyon jól megvalósították. Ha valamelyik ellenfél ránk támad, a zene átvált kicsit pergősebbre, a veszély elmúltával pedig visszaáll a régi kerékvágásba.

Az ION Storm végre igazán nagy durranás játékkal jött ki, ami mellesleg nem is ártott a cég presztízsének helyrehozatalában. Nem vártuk úgy, mint a Daikatanát, de inkább a kellemes meglepetés, mint a szomorú csalódás. A DeusEx a legjobb játék a listámon (még a Diablo2-t is megüti), az ION Storm büszke lehet magára.

SakmaN
sakman@vogel.hu

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D, 3DFX

92

DIABLO 2

StartBox

Fejlesztő: Blizzard North
Kiadó: Havas Interactive
Web: www.blizzard.com/diablo2

A lélek mélységes nyomorában tér és idő már nem létezik, a végtelen sötétben lassan minden megszűnik, s csak a szilárd, hittel felvértezett akarat képes megőrizni az ép tudatot, s ennek segítségével a fizikum erejét is. Az agg még nem adta fel, remegő léte várta a pillanatot, amikor minden megmagyarázhatatlan tette értelmet nyer, s eljő, amire egész életében várt, amire született, bármi légyen is az... Az elnehezedett por tétován örvénylett körülötte, s elfásult teste tiltakozva mozdult, hogy tekintetét a beáramló fény által körülölelt csuhásra emelje. Elérkezett hát az idő... a pillanat megbontotta oly rég néma ajkait, s lassan mesélni kezdett...

A Jó és a Rossz, a Rend és a Káosz örök ellentmondás, versengés és harc, mely soha nem ér véget - mondja az elme, miközben a bennünk rejlő hit csatába kényszerít, küzdelembe von azért az oldalért, melynek erősítésére születtünk. Angyalok és démonok a halandók birodalmában, megmérettetés Blizzard módra... a Diablo 2 megérkezett.

Biztosan senkit sem lep meg, hogy a négy éve várt programot százharminc ezren vették meg az első napon, és több mint egymilliót rendeltek meg belőle még jóval a megjelenés előtt. Mivel volt szerencsém részt venni a béta tesztben, türelmesen megvártam, míg megérkezik az én példányom is, ennyi idő elteltével pár nap már nem számíthatott. Amikor a program végre ideért, nem sokat tipródtam az első választás során, pap karakter hiányában amazonnal indultam a megmérettetésre...

Nem szánok itt teret a mindent legapróbb részletekig kielemző leírásnak, sőt végigjátszásnak sem, hiszen a finomságokat hosszú hetek, sőt hónapok gyakorlata hozhatja majd csak meg. Ezért tudnotok kell, hogy az itt elhangzottak másfél hét tapasztalatait összesítik, s be kell valljam, meglehetősen végletes érzelmekkel éltem meg e találkozást. Ezért is szedtem tapasztalataimat ketté, megmutatva a színt és a fonákot is. Kétségtelen tény azonban, hogy a Diablo 2 mellett nem lehet érzéketlenül elmenni: vagy magával ragad, vagy hőzöngeni kezdesz, hogy erre vártál éveket, esetleg kissé zaklatottan keresed majd a csodát, mint én...

A TÖRTÉNET

Szín - Ez az egyik pont, amellyel maximálisan elégedett vagyok. Marius hányattatása, a gonosz szinte megmagyarázhatatlan követése, jellemgyengeségei és a végkifejlet is remek. Sőt, ez utóbbit külön kiemelném, mert érdekes, jövőbe mutató fintor ez, s a Blizzard rámutat, hogy a győzelemnek megélt befejezéskor sem törvényszerű, hogy a Jó kerekedik felül. Az epizódokat történetbe fűző, lélegzetelállító képsorokat figyelve csak főt hajtani lehet.

Fonák – Nincsen.

ALAPOK

Szín – A karaktergenerálást, illetve a kezelést soroltam az alapok közé. Az irányítás teljesen profi, könnyen áttekinthető és perceken belül megszokható. Az bizonyos, hogy ez egy pillanatig sem rontja majd a játékélményt. A multiplayer módban kiemelten hasznos automap bővített lehetőségei érdemelnek említést.

Fonák – Izmos ujjakra tehetsz szert napokon belül, az kétségtelen, hiszen jórészt mást sem teszel majd, mint klikkelgetsz. Ettől eltekintve ezen a téren nincs hiba, mint már említettem, részemről hiányolom a pap karaktert, míg a ti visszajelzéseitek szerint a varázslónő helyett vagy mellett szívesen fogadtatok volna mágust.

HARC

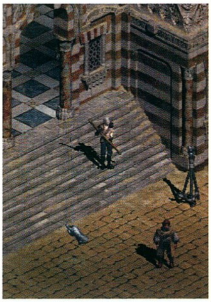
Szín – Az első részben megszokott, valósidejű csatákat felesleges ecsetelni. Mindenki

BARBÁR

Hosszú fejlesztési idő után jött, látott és vesztett... legalábbis az én véleményem szerint. A megjelenés napján azonnal megvettem a várva várt művet, és még aznap este nekivágtam a legújabb kalandnak. Barbár karakteremmel a harmadik Actig voltam képes elbaktatni, de ott aztán végleg betelt a pohár. Hozzáteszem, hogy 24-es szintű karakterrel léptem be a harmadik epizód kapuján úgy, hogy addig egyetlen egyszer sem voltam képes elhalálozni. S hogy ez minek köszönhető? Szerintem a játék logikátlan felépítésének és az új fejlődési fának, amely 10-es szintű „Bash" és 5-ös szintű „Find Potion" skilljének köszönhetően majdhogynem legyőzhetetlenné tett (minden ütés halálos és minden második lényből ki tudok nyerni valamilyen potiont). Ettől a D2 monotonná és egyhangúvá vált, amit a program többi hibája tovább tetézett: a pénz értéktelenné vált, s azt csak a felszerelésem javítására vettem igénybe, mivel az összes igazán jó tárgy valamelyik monster testéből vagy valamelyik felrúgott köcsögből pottyant ki; a Horadic Cube 3 pénzt nyerő gyűrűmből képes volt egy + 3 Life-osat kreálni, a bekövetkezett csodától majdnem az összes hajamat kitéptem; borzasztóan zavart a mentési rendszer és a zöld, kék és rózsaszín színben pompázó méhek és skeletonok is.

Mindent összegezve a Diablo 2 logikátlanul felépített, de élvezetes játék benyomását keltette, amelyen valami egyáltalán nem látszik: a sok-sok fejlesztési idő!

Sasa



meg kell, hogy találja a karakterének megfelelő taktikát. Igazán a választott osztály sem meghatározó, hiszen az idézett lényekkel kalandozó nekromanta lehetőségei egészen mások, mint a pusztító varázslatokat használó társáé. A harcok szépsége is multiplayer módban mutatkozik meg, hiszen jó csapatban és lagmentes játékban gyönyörűen lehet együtt dolgozni.

Fonák – Mivel tapasztalataim jelentős részét íjásznak kifejlesztett amazonom s a multiplayeres varázslónőm jelenti, csak erről tudok nyilatkozni. Mivel mindketten viszonylag gyenge fizikummal rendelkeznek, óvatosság és körültekintés szükségeltetett életben maradásukhoz. Bizony hajamat tépve kapcsoltam ki a gépet, amikor íjászomat olyan - igaz, nevesített - karakter ölte meg, akit még a képernyőn sem láthattam. Körülbelül negyedszerre, halált megvető rohanással értem a közelébe, és máig is állítom, hogy csak a jó szerencsém mentett akkor meg. Rendben, legyen halálos, legyen nehéz. De ne öljön meg két varázslattal olyan mágus, akit én még célpontként sem tudok kijelölni, hiszen a látóteremben (képernyőn) sincsen!

TÁRGYAK

Szín és fonák. A tárgyak téren számos újítást találunk, melyek nagy részét a bétatesztben már felsoroltam. Nagyszerű, hogy nevesített (uniq)

teljes páncélzatot gyűjthetünk össze, amely egyedi bónusz értéket ad. A gond csupán az, hogy ez single módban szinte lehetetlen, tengernyi játék szükséges hozzá. A B.neten kicsit egyszerűbb a helyzet, hiszen a játékosok bőszen kereskednek.

Apró, ám igen hasznos újítás a kisebb-nagyobb tárolókapacitással rendelkező öv, melybe bepakolhatjuk varázsitalainkat. Csak azt nem értem, miért nem gyűlnek automatikusan ide a rejuvenation italok is.

Ha már a varázsitalok szóba kerültek, az újítások szót érdemelnek ezen a téren is. A már megszokott erő és mannalötty mellett akad még választék bőven. A stamina ital az állóképességet növeli ideiglenesen, míg lesz méregtelenítő, valamint többféle robbanó ital is. Pozitív változás, hogy az erőt és mannát adó elegyek többszintű változatot kaptak, s a kaland előrehaladtával ez arányban áll a szükségletekkel.

Kevésbé tartottam jó ötletnek, hogy mannaital nem kapható. Bizony, számomra sokszor gondot jelentett ez, mert a varázserő az életet jelenti, s hiába regenerálódtam, hiába "loptam" ezt elpusztított ellenfeleimből, mégis gyakran volt kevés. Multiplayer módban szerencsére társaim segítettek ebben is. A robbanó löttyök léte érdekes lehetőség, amelyet sosem használtam, csakúgy, mint a méregtelenítést sem.

A tárgyak terén a legérdekesebb újítást kétségtelenül a drágakövek hozták. Ezek finomsági foka ötféle lehet, s az általad talált, amúgy is szerény számú ékkő csiszolása meglehetősen nehéz, s egyjátékos módban meglátásaim szerint sajnos értelmetlen. Kár érte.

Üde színfoltot hoztak az előző részben is kedvelt, ám most kiszámítható segítséget adó

BATTLE.NET

Én úgy veszem észre, hogy a Diablo 2-t csak szélsőségesen lehet megítélni. Lehet imádni, vagy gyűlölni, de elmenni mellette semmiféleképpen. Természetesen engem is utolért a végzet, nem hagyhattam, hogy ne essek újra a bűvöletébe, és a Battle.net hívogató szavára azonnal ugrottam. Szerencsére az elvárásaim nem voltak oly hatalmasak, mint sokunknak a szerkesztőségben, ezért aztán nem kellett akkorát csalódnom. Miután kedvenc barbár karakteremmel végigjátszottam a történetet, belevetődtem az internetes játékba. Azaz csak belevetődtem volna, de óriásit koppantam a medence alján, mert - ha költőien akarok fogalmazni – oly sokan zsúfolódtak és tolongtak benne, hogy esélyem sem akadt a kipróbálásra. Szomorú, hogy egy olyan csapat, mint a Blizzard nem volt felkészülve az előrendelésekből már felmérhető hatalmas emberáradatra. Több százezren háborodtak fel, s meg kell hagyni, hogy joggal, hiszen legtöbben ezért a játékmódért nyúltak a pénztárcájukba. Végtelen türelmem persze most sem hagyott el, vártam, és meglett a gyümölcse. Hiszen a megjelenés óta elészült két új patch, ráadásul a szerverek folyamatos tuningolása után most úgy néz ki, hogy a játék Magyarországon kb. éjfél körül már játszható, de még korántsem teljes mértékben élvezhető. Talán még pár hét, és a forgalom enyhül, vagy valamilyen csoda folytán a szerverek felgyorsulnak, de addig, amíg 56,6-os modemmel 3 másodpercig tart kivenni valamit az inventoryból, inkább nem is próbálkozom.

Chris The Axe

szentélyek is, melyek egyike sem ad tartós változást (például pontértéket valamelyik tulajdonsághoz).

A fegyverek terén még igen sok a felfedezni való, de egy biztos, a rare és uniq típusok valóban nagyon ritkák. A mágikus változatokra nem lehet panasz, ezekből akad számos, hasznosságuk azonban változó. Megint csak az egyjátékos módra tudok panaszkodni, mert ebben bizony a boltok kínálata igen szerény, nincs mire gyűjteni. Az ékkövekkel berakott fegyverekért

igen csekély aranyat adnak, így jobb, ha olyant készítesz, melyet magad haszonnal forgathatsz, hisz eladni úgysem érdemes.

Bár, ha már az anyagiaknál tartunk, az arany felhalmozásának nincs sok értelme. Jómagam tulajdonképpen nem költöttem semmire, csak páncélzatom és fegyvereim javíttatására. Remek ötlet a saját kincsesláda, melyben kisebb vagyont halmozhatunk fel, ám értelmét veszti, ha a pénzemért nem kapok semmit. Szintén furcsálottam, hogy a halálkor bekövetkező aranyveszteség elkerülhetetlen, a program akkor is elvesz pénzedből, ha a helyszínen karakterednél egyetlen filléred sincs, mert ez esetben a ládádban lévő készlet csappan meg.

Rendkívül jó ez a városi raktározási lehetőség, bár hasznos lett volna kicsit nagyobb hely. Bizony, szívesen őriztem volna – legalább az egyjátékos módban – ott egy teljes páncélzatot és pótfegyvert halál esetére. Ugyanakkor számomra szükséges volt itt felhalmozni a mannaital-készletet is.

A Diablo 2-ben a varázstekercsek száma igen szerény. Mindössze varázstárgyakat azonosító és teleportot nyitó bűvigét lehet találni. Rendkívül hasznos, hogy ezeket kis helyet foglaló könyvbe gyűjtheted. Nekem nem hiányoztak az egyszer használatos, klasszikus bűvigék (tűzlabda, meteorzápor, mágikus lövedék stb.).

KÉPZETTSÉGEK

Szín – Alaposan átgondolt rendszer, mely jó lehetőséget kínál arra, hogy karakteredet valóban egyedivé tedd. Már az első pontokat is érdemes megfontolni, mire mennyit adsz, s melyik tulajdonságok lesznek azok, melyeket megerősítesz. A multiplayer játékokra kreált kalandozókra ez különösen érvényes. Tehát mindenki lapozza fel a kézikönyv megfelelő részét, ne sajnálja az időt, és böngéssze át, mi is légyen a cél…

Fonák – Úgy gondolom, a képzettségrendszer esetleges hibáit nem láthatom át másfél heti játék után. Egyelőre tökéletesen elégedett vagyok, bár meglehet, akad olyan tulajdonság, melyet nem érdemes megtanulni, de a választék elég bőséges ahhoz, hogy ez ne okozzon gondot.

KÜLDETÉSEK

Szín – Mint már mondtam, nem tartottam szükségesnek, hogy minden egyes küldetést leírjak, hiszen a véletlenszerűen generált térképeken amúgy sem tudnék sokat segíteni. Igaz, néhányan már sikeresen elakadtak az Act I-ben is, amikor a tekercset rejtő fát kellett megkeresni. A térkép minden esetben sokat segít, mert ott a

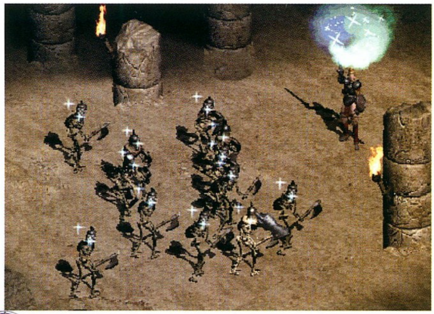
SORCERESS

A szó klasszikus értelmében vett varázslók kasztját ez a hölgy képviseli. Női mivolta miatt néhányan a nekromantát választották, de akit az elementális mágia vonz, kénytelen lesz megalkudni a nemek terén, mert ezt az ágat bizony a sorceress képességei használják ki.

A szerkesztőség tagjai közül senki nem játszotta végig az egyjátékos módot e karakterrel, ezért én mutatnám be képességeit, mivel egyik karakterem a Battle.neten ezt a kasztot képviseli. Abban biztos vagyok, hogy egyedül nehezebben boldogul, mint barbárok vagy lovagok társaként, akik megóvják a veszélyes közelharci helyzetektől. Orientálódási lehetőségei: tűz alapú, villámot-elektromosságot keltő, illetve jeges varázslatok. Bármelyik útján is indulsz el, a végén lehetőséged van képességedet mesterszintre emelni, ami csökkenti az adott elementális mágiák mannaköltségét. Mindegyik típusban találsz támadó és védővarázslatokat is. Kicsit vajúdtam a választáskor, mert az első részben igencsak kedveltem a guardian spellt, amelyhez hasonló most a tűzvarázslatok közül a hydra, de végül a jég mellett döntöttem, mert ez az elem rendkívül lelassítja-fagyasztja az ellenfeleket, ami esetleg azonnali halált is jelenthet. Bár minden bizonnyal a méretes tűzlabda is tökéletes erre…

Bevallom őszintén, hogy nekem nagyon hiányzott és hiányzik a mana shield, talán ez a legfájóbb pontom… egyébként varázslónak lenni jó. :)

Lily

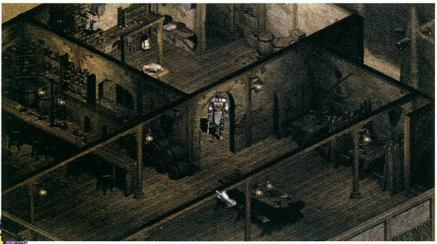


PALADIN

Kedvelem a paladinokat, s ezért nem is hagyok ki egyetlen lehetőséget sem, hogy megszemélyesítsek egyet. Amint meghallottam, hogy a Diablo 2-ben paladin is lesz, azonnal tudtam, hogy ez lesz az első karakter, mellyel végigjátszom a játékot (azt azonban nem sejtettem, hogy az utolsó is :)). A skilljei közül kettőt választottam ki, azokra adtam a legtöbb pontot. A Zeal remekül alkalmas arra, hogy gyorsan kiosszunk pár pofont, ha az ellenfelek körbevesznek. Minimális mannafelhasználás mellett villámgyorsan lehet végezni a körénk sereglett ellenségekkel. A másik skill a Prayer volt. Ezt használva folyamatosan gyógyultam, s multiban még a körülöttem lévő csapattagoknak is jutott az áldásból. Néha nem árt védelem a tűztől, hiszen a legtöbb mágiahasználó azt kedveli. A többi skillt nem igazán használtam, nélkülük is be tudtam fejezni a játékot.

Most következzen a véleményem, amely sok olvasónak bizony nem fog tetszeni. A játék feléig még bíztam a Blizzardban, de a dzsungel pálya meggyőzött arról, hogy tévedtem. A Diablo 2 a sivatagi pálya után grafikai szempontból nagyot zuhant, s nem tudott felmutatni egyetlen olyan újdonságot sem, amiért erős késztetést éreznék az újrajátszáshoz nehezebb szinten. Nagyot csalódtam az ékkövekben is. A véletlengenerátornak hála egyetlen ékkő shrine-t sem találtam a játékban, így a csillogó kavicsok jobbára csak a helyet foglalták a ládámban. Az eladások biztosan nagyon jók lesznek, de szomorú lennék, ha a játékkészítés ebbe az irányba tolódna el.

Mocsy



kulcsfontosságú helyeket mindig jelölik, ha már a közelükben voltál, tehát ha véletlenül elfutnál mellette, akkor sem lehet gond. A küldetést adó NPC mindig megmondja, melyik területen találod, amit meg kell oldanod, s a Questablakban is ott az infó, ha elfelejtenéd. Kell ennél több? A rendszer egyszerű, jól áttekinthető és tekintve a Diablo 2 struktúrájának lényegét, tökéletes. Ha részletekre is kíváncsi vagy, beszélgess el a városok lakóival.

Fonák – Őszintén megvallva nincsen. Nem vártam többet, és kategóriáján belül ennyi elég.

LÁTVÁNY

Szín és fonák – Tulajdonképpen első látásra tudni fogod, tetszik-e vagy nem. A 640x480-as felbontás így 2000-ben kicsit elavultnak látszik, bár be kell valljam, nekem nincs gondom vele. Ezen belül nagyon szép, csak igaz, ami igaz, a Vampire the Masquerade és az Icewind Dale mellett elbújhat. A fényeffektek nagyon feldobják a látványt, ez kétségtelen, de igazán semmi extra.

Az animációk azonban döbbenetesek. Minden egyes összekötő képsor valóságos műremek. Olykor a padlón kellett keresgetnem az államat... Le a kalappal!

MULTIPLAYER MÓD

Szín - Sajnos ezen a téren meglehetősen kevés tapasztalattal rendelkezem még, de véleményem szerint a Battle.net, a multiplayer mód kínálja a Diablo 2 legélvezetesebb részét. Társaiddal fej-fej mellett harcolni a gonosz ellen sokkal nagyobb élmény, mint magányosan, vagy éppen egy szótlan zsoldos kíséretében hadakozni. Néhányan kedvelik az egymás közti megmérettetést is, nekik külön PvP szerverek is vannak, no és van e céllal kreált játék is.

A multiplayer mód természetesen nem csupán internetes megmérettetést tesz lehetővé. A Blizzard ingyenesen használható szervere mellett TCP/IP-n is lehet vállvetve, vagy éppen egymás ellen harcolni. Sőt, a Battle.neten is két lehetőség vár. Az egyik, hogy új karaktert generálsz, melyet eztán a szerver tárol, s a csalások lehetősége ezáltal minimálisra csökken, vagy használod az ún. Open Battle.netet, ahol akár a már meglévő, egyjátékos módban kedvelt karaktereddel is csatába mehetsz. Igaz, a szervereken számos ilyen karaktert is látni (a chat ablakban egyszerű, barna csuhában jelennek meg, míg a vérbeli B.netes kalandozók kasztjuknak és begyűjtött tárgyaiknak megfelelő fegyverekkel és páncélzatban pompáznak), az igazi fanatikusok köreiben ez nem divat, sőt, igen magas szintű hardcore (azaz első halálig játszható) kalandort lehet találni.

HORADRIC CUBE

Az Act II-ben kell majd ezt a bűvös kockát megszerezned, hogy egyesítsd benne a Horadric pálca részeit. Cain elmondása szerint azonban e tárgy más lehetőségeket is rejt. Mondanom sem kell, hogy azóta is kísérletezünk rajta, mit érdemes benne egyesíteni, s mi lesz a végeredmény. Íjász karakternek hasznos, hogy két tegez nyílvesszőből (ij) egy tegez löveg (számszeríj) készülhet, illetve fordítva. A dobozban három amulettet egyesítve varázsgyűrűt is készíthetsz, de ez általában nem éri meg, mint ahogy a három gyűrűből készített nyakék is a legtöbb esetben igen gyenge. Horadric szelencéje alkalmas arra is, hogy az ékköveket csiszold benne. Három azonos gemet egyesítve eggyel magasabb szintű ékkövet kaphatsz.

A mágikus italokat is lehet benne elegyíteni, de nem nagyon éri meg, mert 3 health + 3 mana + 1 gas = 1 rejuvenation, vagy 3 health + 3 mana + 1 gem = 1 full rejuvenation.

Kérek mindenkit, aki sikeresen készített a kockában valamit, írja meg nekem a „receptet"!

TITKOS PÁLYA

A tehenek megállíthatatlan áradata várja azokat, akik az első végigjátszás után visszatérnek Tristamba, begyűjtik a hulla lábát, majd azt a Horadic kockában egyesítik (transmute) egy town portal könyvvel a Rogue Encampmentben. A megjelenő vörös portál túloldalán igazi csorda várja, hogy széttéphessen, és a rád rontó harminc-negyven tehén megrázó élmény lehet. Királyuk egyébként ritka, különleges varázstárgyat őriz, érdemes érte harcolni.

Lily

COLLECTOR`S EDITION

Az elvileg csak Amerikában beszerezhető, korlátozott számú Collector's Edition kifejezetten gyűjtőknek készült. A gigantikus méretű, dombornyomásos doboz igazi kincseket rejt a Diablo 2 fanatikusainak számára.

A DVD-n például megtalálható a teljes animációkollekció, méghozzá moziminőségben, Dolby Digital hanggal. Az esetleges feliratozott animációk hangja helyett választhatjuk a Blizzard North vezetőjének kommentárját is, ha úgy tetszik. A bónusz anyagok közt a tervezési fázis grafikáit, festményeit nézegethetjük, sőt, figyelemmel kísérhetjük az animációk készítésének egyes részleteit, azt, ahogyan hús-vér emberek eljátszották az eseményeket, hogy a végeredmény minél tökéletesebb legyen. Nagyszerű gyűjtemény akad a korongon a trailerekből is, a Diablo kezdő animáció mellett elálmodozhatunk a Diablo 2, a StarCraft, sőt a BroodWar és a Warcraft III döbbenetes képsorain is.

Az audio CD legalább ilyen élmény, bár a nyomasztó számok nem ígérnek önfeledt kikapcsolódást. A 17 tétel között megtalálod az egyes fejezetek aláfestő zenéit és a főbb, kiemelt motívumokat is. Néhány példa: sanctuary, toru, crypt, monastery, mesa, Leoric. Remek, borzongató dallamok… mmmMmm.

A dobozban lapuló szerepjátékot még nem volt szerencsém kipróbálni, de nem tűnik túl bonyolultnak, bár az is lehet, hogy nagyszerűsége egyszerűségében rejlik.

Amit a dobozból hiányoltam, az például egy méretes, fantasztikus plakát lett volna, de így sem vagyok elégedetlen, sőt. :)

Lily

A mai napig még szerény tapasztalataim mellett is ki merem jelenteni, hogy ez lehet a tér, ahol a Diablo 2 szépsége felragyog. Az öt karakterosztály egymást segítő közreműködése olyan hatékonyságot eredményez, melyet egyedül képtelenség megvalósítani. Ezért ajánlom minden neteléréssel rendelkezőnek, hogy mielőbb kukkantson be a Hungary vagy a Diablo II Hun-1 chatra, ahol garantáltan számos új barátra lel…

Fonák – Európai szerver ide vagy oda, éjfél előtt szinte lehetetlen a B.neten játszani. Ha valaki valamilyen csoda folytán generál is új játékot, nagyon ritka, ha öt-tíz percnél tovább képes érdemben harcolni.

A gondokat a csúfos kudarcot vallott 1.01 patch sem volt képes megoldani, és a napokban megérkezett 1.02-es után is lesz még mit csiszolni. Sajnos stressz teszt ide vagy oda, jelen pillanatban úgy látom, hogy a Blizzard nem készült fel a fergeteges rohamra, és csak a játékosok fanatizmusa az, ami miatt türelmesen, bár olykor kissé felzaklatva próbálkoznak újra meg újra. – Tapasztalataim kizárólag az európai viszonyokra vonatkoznak.

MERENGŐ

Poros, meggyötört dobozt tartok kezeim közt, melyről intelligens protoss szemek tekintenek rám. StarCraft. A program, mely még most is a tízes toplistákon szerepel, nem

AMAZON

Gondolom, az Amazonokról mindenki hallott, így csak néhány alapvető információt mondanék el róluk röviden.

Kimondottan nincs kedvenc fegyvere, ugyanolyan jól kezeli az íjat, a számszeríjat, a lándzsát, a dárdát, sőt a mágiába is kotnyeleskedik egy kicsit, tehát szerintem univerzális karakter.

Távolról az íjjal vagy a dárdával igen hatékony, hiszen képes elhajítani, valamint nagyobb sebzést elérni azzal, hogy fegyvereit mágikus tulajdonságokkal (villámlás, méreg, jég) még pluszban felruházhatja.

Képességei, amelyeket szerintem érdemes fejleszteni

Jab - Egy támadás ideje alatt több (a képesség szintjétől függő) támadást hajt végre.

Impale - Nagyobbat sebez közelharci fegyverével.

Fend – Ha körbeveszik, akkor mindenkit gyorsan egymás után megüt.

Avoid - Segít a távolsági támadások elkerülésében álló helyzetben.

Inner Sight – A hatáskörén belül levő ellenfelek világítani kezdenek, védekező képességük csökken.

Játékvélemény

Mivel már az első rész is nagyon unalmasnak tűnt, ezért a második résztől sem vártam többet – persze a grafika nem tartozik ide –, mégis azt kell mondanom, hogy a játék bármennyire is unalmas, de visz magával. Sokszor volt úgy, hogy most abbahagyom, de aztán megjelent valami szörny, és a gondolat csak gondolat maradt.

Pozitívum: Lerakhatatlan.

Negatívum:

1. A fejlesztési idő nem tükrözi a grafikát
2. Unalmasmasmas
3. ...

Laza

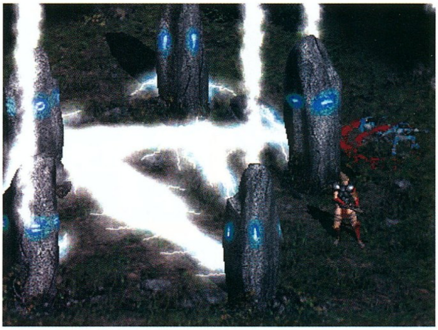
NEKROMANTA

Emlékszem az első komolyabb Diablo II anim megjelenése óta, töretlen lelkesedéssel vártam a játékot. Igazából az sem tudta a kedvemet szegni, hogy a kiállításokon bemutatott előzetesek alapján a szerkesztőségben többen már óva intettek a túlzott elvárások dédelgetésétől. Egyszerűen arra gondoltam, hogy a Blizzard most sem fog hibázni, a Diablo 2000-es kiadása pedig olyan hatással lesz majd rám, mint annak idején az első rész. Ez részben beigazolódott az intró megtekintése után, ám a karakterválasztó képernyőn már tanácstalanul szemeztem a tábortűz fényébe lépő kalandozókat. Amazon, barbár, paladin – ezek kapásból kiestek, hiszen mindig is úgy tartottam, hogy a játékmenet akkor igazán élvezetes, ha az egyszerű megyek és lecsapom stíluson felülemelkedve valamilyen varázslópalánta fejlődésének útját egyengetjük. Jó fél órán keresztül klikkelgettem tanácstalanul a jól elkülöníthető egyéniségekre, ám sehogy sem értettem, miért kellene varázslói ambícióimat egy hölgy szerepével azonosulva megélnem. Végül remegő kézzel a halotti mágia sötét útját választottam, azaz a nem túl szívmelengető érzéssel, hogy a tiszta, „fehér" erők helyett jelenleg egészen másfajta hatalom segítségére kényszerülök. Ennek ellenére pár óra játék után már büszkén meneteltem kicsiny seregem „élén" gyakran végső csapásra buzdítva gólememet... (sőt, néha már-már sajnáltam egy-egy csontváz mágus elvesztését, talán még arra is volt példa, hogy nekromantától méltatlan módon személyesen álltam kegyetlen bosszút érte:))

Összességében a nekromanta mindenképpen élvezetes lehet azok számára, akik kissé dühösen vették tudomásul, hogy nincs „igazi" varázsló karakter a játékban (persze gondolom, ha valaki kevésbé kötődik a fantasyhez, akkor ez a hiányosság aligha szerepelhet negatívumként), már csak azért is, mert a halottidéző a mágushoz hasonlóan gyakran csak távoli szemlélője az eseményeknek.

Tulajdonképpen van némi hasonlóság abban, ha valamelyik nagyobb csatában máguskként 30 guardian támogat, vagy ha nekromantaként egy halom csontváz serénykedik a védelmünkben. A végeredmény mindkét esetben totális pusztítás, bár az kétségtelen, hogy a felhasznált eszközök és az addig megtett út erősen különböznek.

shoebaron

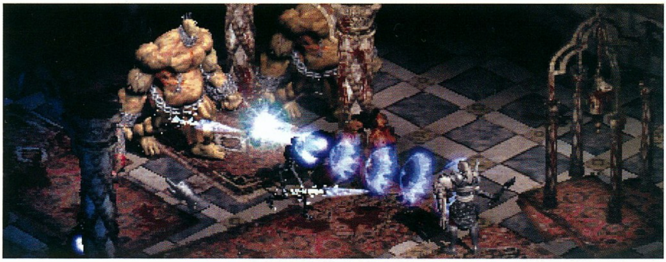


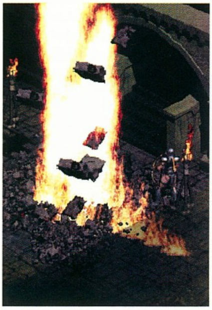
fogta az idő vasfoga. Elmerengek… azt írták akkor – "Hamarosan jön a Diablo 2, megjelenik 1998-ban". Most 2000-et írunk, sőt, annak is már a második felében járunk. Alaposan megkésve ugyan, de a Terror Lordja valóban közénk érkezett ismét, ám úgy érzem, vonzerejét számomra csak neve adta már. Hosszú éjszakákon át játszottam keresve az okot, mi az, ami hiányzik, hol lehet a hiba, bennem változott-e meg, vagy valahol valóban elveszett valami. Nem leltem meg a választ, de bárhogy is van, be kell valljam, csalódtam. Évekkel ezelőtt – sőt pár hónapja is – ha betöltöttem a Diablót, megszűnt az idő, eggyé olvadt nappal és éj, valamilyen hatalom megállíthatatlanul hívott, vonzott, hogy karakteremet vezetve utat törjek a mélybe, s elpusztítsam a gonosz teremtményt, ki oly sok fájdalmat okozott már. A második részt azonban egyetlen egyszer sem esett ennyire nehezemre abbahagyni, s nyugovóra térni, inkább a válasz keresése vitt előre, mint a kaland- s tettvágy. Megkerestem régi harcostársaimat, s bizony sokan osztják véleményem, ugyanakkor sokak ámuló örömmel harcolnak ebben a pillanatban is, mikor olvasod mindezt. Álljon itt hát néhány vélemény, s kíváncsi vagyok a tiédre is! Kutatok tovább… s talán a lassan életre kelő Battle.net visszaadja a hitemet.

Lily
lily@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.diablo2.hu
www.diabloii.net
darkness.diabloii.net
guildtimes.diabloii.net
www.planetdiablo.com



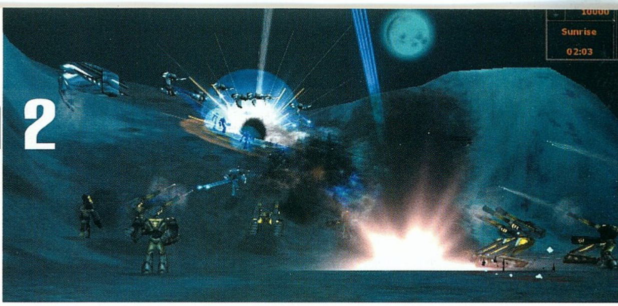


GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

80

P200, 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D

DARK REIGN 2



StartBox

Fejlesztő: Pandemic Studio
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com/games/dr2/

Jó pár évvel ezelőtt megjelent egy játék, amely forradalmi újításai ellenére rövid időn belül a feledés homályába merült annak ellenére, hogy a fejlesztői mindent elkövettek a siker érdekében. A Dark Reign címen boltokba került alkotás a Real Time Stratégiai játékok történelmében először kezelt útvonalakat, először volt képes arra, hogy a csatában megsebesült alakulatok automatikusan visszatérjenek a bázisra, és ott meggyógyítsák önmagukat, valamint lehetőségünk nyílt arra, hogy egységeinknek kiadjuk az (Explore) parancsot.

Szerencsére a Pandemic Studio fejlesztői a méltatlanul elfeledett első rész után nem vesztették el a Dark Reignbe vetett hitüket, és közel két éves munka eredményeként az Activision berkeiben elkészítették a második részt. Vállalkozásuk osztatlan sikert aratott. Az internetes kritikák egyöntetűen dicsőítik a játékot, és a StarCraft óta a legjobb RTS-nek tartják. Ha engem kérdeztek, messzemenőkig egyetértek ezzel az állítással még akkor is, ha egy-két apróság nem nyerte el a tetszésemet. Na, de ne szaladjunk ennyire előre...

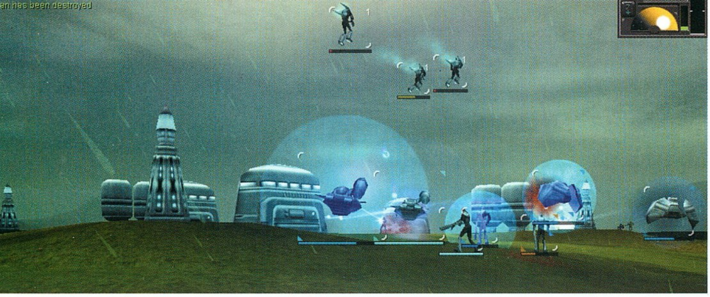
KÜLDETÉSEK ÉS NEHÉZSÉGI SZINTEK

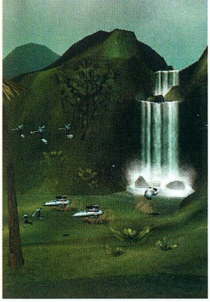
A Dark Reign 2 csakúgy, mint hasonszőrű RTS társai a jó és a rossz küzdelmét dolgozza fel. A két választható faj, a J. D. A. és a Sprawlers közötti bonyodalom fokozatosan egyre nehezedő küldetésen keresztül bontakozik ki előttünk, majd formálódik kerek történetté a 20-20 misszió teljesítése során. Minden egyes feladat végrehajtása után a grafikus motor által generált animáció gördíti tovább az eseményeket, és adja meg a következő rész alaphangulatát. A motorral készített átvezető filmek mindenképpen elismerésre méltók, mivel mindamellett, hogy a játékmenet megbontása nélkül a DR2 rabjává teszik a vállalkozó kedvű játékost, fantasztikusan megrendezett képkockáknak lehetünk szemtanúi. A történet előrehaladtával változatosabbnál változatosabb feladatokat kapunk, és a szokásos építs és rombolj küldetések mellett védelmi, csapatszállítói és egyéb, pár főből álló, taktikai elemekkel tűzdelt partizánakciókban is részt vehetünk. Ahogy azt már említettem, ezek a missziók fokozatosan nehezednek. Jómagam „Normal" nehézségi szinten vágtam neki a játéknak, de a negyedik ötödik pálya után kénytelen voltam „Easy" fokozatra kapcsolni. Az önmagam ellen elkövetett csalás ellenére még így is sokszor csak vért izzadva voltam képes átverekedni magam az épp aktuális megmérettetésen. Eme erőt próbáló akciók során a Dark Reign első részének emlékei azonnal feltörtek bennem, miszerint – akárcsak utódjával - hosszú órákra a monitor elé szegeződtem, és a hajamat tépve próbáltam átverekedni magam a szokatlanul nehéz feladatokon.

Mindezt összefoglalva meg kell állapítanom, hogy a DR 2 mind a kihívás, mind a küldetések története és változatossága szempontjából kiemelkedik a RTS-ek világából, és nagy eséllyel veszi fel a harcot a kategória jelenlegi királyával, a StarCrafttal.

EGYSÉGEK, ÉPÜLETEK, KIEGYENSÚLYOZOTTSÁG

Napjaink stratégia játékai szinte kivétel nélkül a többjátékos módra lettek kiélezve. A fejlesztők többsége a „Single Player" játékmódot csak ujjgyakorlatnak szánja, jó kis tréningnek, amely felkészíti a vállalkozó kedvű fanatikusokat az interneten és a helyi hálózatokon keresztül történő játékra. A többjátékos mód azonnal felfedi a játék összes hibáját, amelyek közül általában a legszembetűnőbb a két szembenálló faj kiegyensúlyozottságából adódik. Ebből a szempontból a StarCraft messze kiemelkedik konkurenciái közül, mivel három





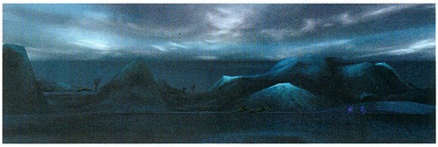
homlokegyenest különböző fajának ellenére kiegyensúlyozott játékmenetet kínált. Szerencsére a DR 2 ugyanezt az élményt garantálja azzal az apró különbséggel, hogy a J. D. A. és a Sprawlers alakulatai közti különbségek majdhogynem elhanyagolhatók. Mindkét választható csapatban megtalálhatók a légi, földi és vízi egységek mellett azok ellenszerei, és az egységek gyógyítását szolgáló emberek, gépek és javító objektumok. Mindkét faj ugyanazt a stratégiát-taktikát képviseli, aminek eredménye nem lehet más, mint az egyensúly.
A készítők ezzel a húzással megoldották ugyan a többjátékos mód egyik komoly gondját, de ezt most valahogy képtelen vagyok a játék javára írni. A Pandemic stúdió nem orvosolta, hanem kikerülte kiegyensúlyozottságból fakadó hibajelenségeket.

Ennek ellenére azonban nem kell szégyenkezniük, hiszen a két ellenfél épületei és egységei változatosra és hasznosra sikeredtek. A mindkét oldalon felvonultatott 20-20 legyártható egység jól illeszkednek a játék világába. Soha sem szerettem a több száz egységet felvonultató megalomán alkotásokat, amelyek a program dobozán büszkén hirdették, hogy legújabb csemetéjükben akár 150 egységet is irányíthatunk, ám a valóságban ezeknek csak a töredéke volt életképes. A DR2-ben ez nincs így, itt mindenki hasznos. A legolcsóbb katonától a legdrágább artilleryig mindenkinek megvan a stratégiai szempontból fontos szerepe.

VALAHOL LÁTTUK MÁR, VAGY MÉGSEM?

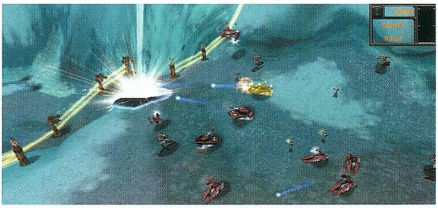
A Dark Reign 2 elődjeihez hasonlóan az építs, fejlessz és gyárts típusú RTS. A kitermelendő alapanyagot itt „Taleon”-nak hívják, az energiát pedig a napból nyerjük. Az energia ilyen módon történő megszerzése azonban jelen esetünkben akadályokba ütközhet, mivel a napszakok a DR 2-ben funkcionális szerepet kaptak. Amint beáll a sötétség (erre egyébként a grafikai megjelenítésen kívül hang is figyelmeztet),

az energiatermelés visszaesik. Ezzel az apró ötlettel az éjszakai hadműveletek értelmet nyertek, ugyanis a kellően legyengített bázis éjszaka majdhogynem



védtelenül várja a rá csapást mérő ellenfelet. A szűk energiatartaléknak köszönhetően a lézertornyok és elektronikus kerítések megbénulnak, ebből kifolyólag a védelmi rendszer teljes egészében összeomlik.

A kémek és a különböző csapdák telepítésére képes járművek ugyancsak jelentős szerephez jutottak a játékban. A kémek mindkét oldalon bevethetők, de a csapdákat csak a Sprawlers alakulatának „Scaver Hut” egysége képes telepíteni. A kémekkel különféle szabotázsakciókat hajthatunk végre, behatolhatunk az ellenség vonalai mögé, elfoglalhatjuk annak épületeit és a magunk oldalára állíthatjuk egységeit.



A csapdák telepítését - mint ahogy már említettem - csak a Sprawlers oldalon tehetjük meg. A telepíthető aknamezők, EMP csapdák, parazitás és időzített bombák kellemetlen perceket okozhatnak a J. D. A. alakulatainak annak ellenére, hogy nekik megvan a lehetőségük a csapdák detektálására a „Warden” nevű jármű segítségével. Fontos megjegyeznem, hogy a DR 2-ben mindennek megvan a maga ellenszere, és a készítők nem estek bele a Tiberian Sun hibájába, ahol pl. az atomtámadás ellen semmit sem tehettünk.

Az elődben debütáló, és azóta az összes RTS-be honosított útvonalrendszer természetesen szerves részét képezi a játéknak csakúgy, mint az automata javítás, őrködés és felfedezés opció. Ezek közül talán csak az „auto repair” mód szorul magyarázatra. Minden alakulatnál bekapcsolható ez a mód, ha a jármű egy bizonyos szintű roncsolódás után (ha az energiajelző vonala pirosra vált) automatikusan visszavonul a csatatérről, majd visszatérve a bázisra az erre alkalmas épületben megjavítja önmagát.

A DR2-ben a már említett „újdonságokon” kívül mindkét oldalon kérhetünk légi támadást és támogatást; ezek az opciók a Sprawlerseknél a „Mojo”, a J. D.

A.-nél pedig az „Air Strike" ikonnal érhetők el. Az égből jövő áldások ellen is mindkét fajnak megvan a maga ellenszere, amelyet egyik oldalról a „Warden", másik oldalról pedig a „Disruptor" személyesít meg. Az általuk lefedett területen nem élhetjük ki hódító hajlamainkat.

A levegőből történő támadás mellett a J. D. A.-nek megvan a lehetősége teleportálásra is. Ehhez semmi másra nincs szükségünk, mint „Telepad" építésére, amelynek használatával észrevétlenül hatolhatunk be az ellenséges vonalak mögé. Napjaink RTS-einek szériatartozékai, a rejtőzködő egységek kimaradtak a felsorolásból, ezek használata azt hiszem, értelemszerű.

AZ ÉPÜLETEK FEJLŐDÉSI RENDSZERE

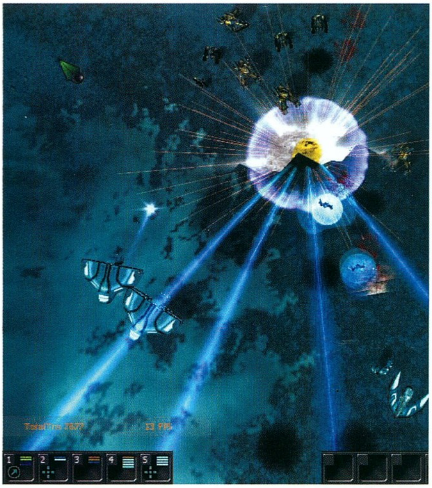
A DR 2-ben szinte az összes épület továbbfejleszthető. Ennek azonban az anyagi vonzaton kívül technológiai feltételei is vannak. Ha az egér pointerét rajta tartjuk valamelyik épületen, akkor a rövid idő múlva megjelenő menüben megnézhetjük, hogy az adott objektum továbbfejlesztéséhez melyik épület felhúzására van szükségünk. A Sprawlers oldalon pl.: a kettes szintű „Command Center" upgrade-jéhez szükségünk lesz egy egyes szintű „Garage-re" és „Barrackra". A fejlődési fa megvalósítása megfontolt és körültekintő munkára utal, mivel használatukkor logikus, ésszerű és stratégiailag alkalmazható kombinációk hozhatók létre. A Dark Reign 2 ebből a szempontból kezelhetőbbnek és okosabbnak tűnt a nagy rivális StarCrafttal szemben.

KAMERAKEZELÉS ÉS JÁTSZHATÓSÁG

Mindig szkeptikusan és előítéletekkel telve közelítettem a teljes egészében 3D-s motort használó RTS-ekre. Valahogy zavart a játéktér állandó forgatásából adódó kaotikus állapot, a kamera szögének nem megfelelő beállításából származó beláthatatlan játéktér. Talán a Ground Control volt az első, amelyben az irányítás területén semmi gondom nem akadt. A DR 2 ugyancsak rátért a GC által kitaposott útra. A kamerakezelés a numerikus gombokkal 90 fokban történik, de az „F" billentyűt lenyomva kedvünkre változtathatjuk annak szögét. A játszhatóság szempontjából sem találkoztam semmiféle egetverően bosszantó hibával. A billentyűkiosztás az RTS-ek tradícióját követve pillanatok alatt kézre esik. A kontroll majdhogynem tökéletes voltának köszönhetően lehetőségünk nyílik csak a játékra figyelni, és nem elveszni a kameranézetek kusza tengerében. Ez azt hiszem, mindenképpen piros pontot érdemel.

AZÉRT SEMMI SEM TÖKÉLETES

A DR 2 minden elismerésem ellenére sajnos azért nem tökéletes. A készítők nem figyeltek kellően az egységek kontrollálására, és túl nagy szabadságot engedélyeztek nekik. Az alakulatok amint meglátnak valakit, minden parancs nélkül önállóan megrohamozzák azt annak ellenére, hogy előzőleg kiadtam nekik a „Stop" utasítást. Az én elveim szerint a stratégiai játékokban az történjen, amit én szeretnék, és akkor, amikor erre utasítást adok. A legtöbb esetben későn vettem észre, hogy kulcsfontosságú egységeim partizánakciót hajtanak végre, aminek végeredménye önmaguk pusztulása lett. Minden RTS-nek sarkalatos pontja az útvonalkeresés. Volt erre már jó és rossz példa is szép számmal. A Dark Reign 2 útvonalkezelése jó, de közel sem tökéletes. Ha 20-30 főből álló teamet mozgatunk, megtapasztalhatjuk, ahogy a gyorsabb egységek össze-vissza forogva próbálják megkerülni lassabb társaikat, amelyek figyelmen kívül hagyva ezt a manővert, dudorászva cammognak tovább, nem engedve utat sebesebb cimboráiknak. Végül meg kell említenem a DR2 grafikájából adódó kellemetlenségeket, amelyek inkább a kisebb teljesítményű gépek tulajdonosait érintik. A DR 2 automatikusan detektálja a gép perifériáit és azok alapján „lebutítja" a látványvilágot. Ennek előnye, hogy a kisebb gépekkel rendelkezők is ugyanolyan sebességgel vághatnak neki az ütközetnek, mint a GeForce tulajdonosok azzal az apró különbséggel, hogy az egyébként gyönyörű grafikára rá sem lehet ismerni.

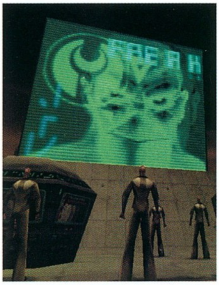


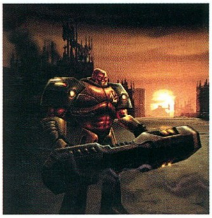
MULTIPLAYER

A Dark Reign 2 első demójának megjelenése után biztosra vettem, hogy nem mindennapi többjátékos móddal lesz felvértezve, ugyanis a demo csak ezt az opciót tartalmazta. A szokásos egymás elleni gyilkolászáson kívül három további lehetőség is helyet kapott a játékban.

King of the hill

Ebben a játékmódban nincs más feladatunk, mint a pálya





közepén található hegyre „Construction Ringgel" felhúzni egy épületet, majd azt öt percen keresztül megvédeni az ellenséggel szemben.

Control freak

Ebben a „modban" a cél a térkép öt zónájában elhelyezett stratégiailag fontos pontok megszerzése és birtoklása.

Assault!

Ebben a játékban hatvan perc áll rendelkezésünkre, hogy a birtokunkban lévő idolt elteleportáljuk egy új világba még mielőtt a teleportkapu becsukódna.

A GRAFIKA ÉS A HANGOK

A Pandemic Studio előző munkája a Battle Zone 2 volt. A DR 2 szín- és látványvilágát elnézve a készítők le sem tagadhatnák ezt a fegyvertényt Egyszerűen gyönyörű! Az egységek szépen textúrázottak, a lánctalpak nyoma megmarad az úton, az elszenvedett találatokat követően szikrákat és füstöt hánynak. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy ennek a csillogó-villogó világnak megvan az ára. A játékot kipróbáltam TNT1-es kártyával 300-as Celeronon, illetve GeForce-szal felvértezett 550-es processzorral is. Sebességbeli különbséget nem tapasztaltam, de a kártyák közti differenciák szemet szúróan megmutatkoztak. A GeForce 32 MB-os memóriájának köszönhetően nagyobb felbontású, élesebb textúrák borították az épületeket, és a távolabbra eső egységek elmosódásából adódó kellemetlenségek is megszűntek. Summa summarum, látvány területén le a kalappal a készítők előtt. Egyetlen pici negatívumként az egyes egységek elnagyolt animációit róhatnám fel, de ez az apró nüánsz eltörpül a játék szépsége mellett. A fiúk a hangok és a zene területén is kimagasló eredményt értek el. A zene CD-ről szól, és fergeteges hangulatot teremt csakúgy, mint a játék hangjai, amelyek közül egyedül a parancsainkat szignáló monoton női hang lóg ki. Mindent összegezve mind a látvány, mind a hangok területén a Dark Reign jelesre vizsgázott.

ÖSSZEGZÉSKÉPPEN

Az „ismeretlenség" homályából előbukkanó Dark Reign 2 kellemes meglepetést okozott. Végre ismét vérbeli klasszikus stratégiai játék készült, amelyben mindennek megvan a helye és szerepe. A játékidő minden egyes pillanatát a stratégia és a taktika teszi ki nem engedve a fantasztikus játékélmény szorításából. Mint azt már említettem, minden egység és épület hasznos, sőt, a győzelem érdekében kénytelenek vagyunk használni azokat. A fejlődési fának köszönhetően a lehetőségek tengerében úszkálhatunk, és gondolhatjuk ki saját stratégiánkat. Mindamellett, hogy a DR2 többjátékos módra lett kiélezve, a készítők nem hanyagolták el az egyjátékos opciót sem. Lebilincselő, változatos és kihívásokat jelentő missziókat hoztak létre, amelyekkel sikerült hónapokig játszható „Single Player" módot létrehozniuk. A többjátékos mód már csak hab a tortán. A többféle játékmódnak és a kiegyensúlyozott ellenfeleknek köszönhetően méltán száll szembe a StarCrafttal. Abban azért biztos vagyok, hogy az elfogult és fanatikus Craftfanok esélyt sem adnak Pandemicék gyermekének, mint ahogy abban is, hogy ezzel a tettükkel megfosztják magukat az utóbbi évek egyik legjobb Real Time Stratégiai játékától. A stílus szerelmesei mindenképpen próbálják ki, biztos vagyok benne, hogy senki nem fog benne csalódni, és még az is előfordulhat, hogy ez a nem mindennapi alkotás az RPG-k szerelmeseit is tévútra tereli. Játssz vele, megéri!

Sasa

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.angelfire.com/ny/Darksplace
www.darkreign2.org
dreign2.cjb.net

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 32MB RAM, 120 MB HDD, D3D

89

VAMPIRE THE MASQUERADE

StartBox

Fejlesztő: Nihilistic software
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com/games/vampire

Jeges szél cibálta haját, apró esőszemek permetezték arcát, ám ő mindebből semmit sem érzett, elefántcsontszín testében nem keringett életadó nedv, évszázadok teltek el azóta, hogy szíve utolsót dobbant. Vámpír volt, egyike az elátkozottaknak, kikre az első emberpár kitaszított fiának, Káinnak bűne szállt. Rubinszín szemei nem tekinthettek többé a nap aranyló korongjára, s örökké tartó élet nélküli létezésre volt kárhoztatva, melyet csak mások vérének feláldozásával tarthat fent.

Hányszor gondolt már rá, hogy feladja a harcot, s nem iszik több vért, ám a benne szunnyadó vadállat nem engedte, hogy eleméssze magát. Mikor az éhség elviselhetetlenné vált, kitört belőle, s dühöngő vérfürdővel csillapította étvágyát. Ki gondolta volna, hogy törékenynek tűnő asszonyi testében ilyen bestiális erő rejlik?

Csak egyszer próbálkozott meg ezzel, a következmények túl szörnyűek voltak, hogy ismét vállalni merje őket.

Megvárta, míg újabb villám hasít át az égen, aztán lassan, érzékien kinyújtóztatta izmait, s nekilendült, szinte repülve szelte át a közeli falucska házaitól őt elválasztó szántóföldet. Érzékei emberfelettire élesedtek, az eső ellenére méterekről megérezte a kocsmából hazabotorkáló földműves szagát, hallotta nemcsak léptei, de szívdobbanása zaját is, szinte érezte a lüktető energiát, mely a testből áradt.

Mikor megállt a férfi előtt, az riadtan kapta fel fejét. Egy pillanatig zavartan állt, aztán tekintetében felismerés csillant. Ajka sikolyra nyílt, de a rámeredő, igéző szemek mintha a tudatába hatoltak volna, megbénították akaratát. Lassan leengedte védekezésre nyújtott karjait, s megadóan oldalra döntötte fejét. A vámpírasszony közelebb lépett, s gyengéd szeretőként ölelve át a tehetetlen embert, nyaki ütőerébe mélyesztette hegyes szemfogait.

Nem sokat ivott, épp csak annyit, amennyivel visszanyerhette erejét, aztán megnyalta a két apró sebet, s miután meggyőződött róla, hogy azok rendben behegedtek, útjára engedte a még mindig félálomban lévő férfit. Örült, hogy már nem kell gyilkolnia, hálával gondolt vissza egykori társára, ki megtanította, hogyan őrizze meg emberség maradékát, s miként uralkodhat a fenevad fölött. Ő volt az, ki szörnyetegből egyszerű árnnyá változtatta, alig többé halovány álomnál, ki nem hagy mély nyomot maga után az emberekben. Ő volt az, ki új békével ajándékozta meg, annak megértésével, hogy többé sosem lehet a régi önmaga, meg kell tanulnia befogadni, s magához ölelni a vadat, mely tombolásra kényszeríti.

VÁMPÍROK

Számtalan legenda szól a vámpírokról, a rájuk vonatkozó utalások éppúgy fellelhetők az európai kultúra gyökereiben – akár magában a Bibliában is –, mint például a kínai néphitben. Vannak, akik démoni szörnyetegeknek tekintik őket, a sátán gyermekeinek, kik a férfiak álmában jelennek meg, hogy elrabolják azok lelkét, mások nagy hatalmú varázslók gyilkos formájaként gondolnak rájuk, illetve Bram Stoker leghíresebb műve óta emberből ördögi paktum lévén élőholt vérszívóvá változtatott lényekként, kik harapásukkal másokat is megfertőzhetnek, hogy társakra, vagyis inkább szolgákra tegyenek szert.

Azt hiszem, túlzás nélkül állíthatom, hogy ők napjaink legnépszerűbb rémalakjai, hisz nem elég, hogy emberfeletti képességekkel rendelkeznek, de jellemvonásaik is rendkívül változatosak. Hogy pár alapműnek számító filmből merítsek példát, az Elveszett fiúkban gyilkos pszichopatának állították be őket, kiket csupán az ölés öröme hajt, míg a legújabb Drakula produkcióban a „főhős" szinte félisteni hatalommal felruházott grófként szerepelt, s igazi nagyságát az mutatta, hogy bár jóformán bármi a hatalmában állt, mégis képes volt megállni, hogy szabadon eressze pusztító erejét.

A lélekrablás ötlete nem új gondolat, barlangrajzok alapján bebizonyították, hogy már az ősember is felfalta bizonyos állatok agyvelejét, hogy tudását gyarapítsa, s a kannibalizmus eszméje is gyakorlatilag ezen alapszik.

S hogy még egy érdekes filmet említsek, a Vámpír csókja is a témakör egyik rendkívül különleges variációját mutatta be. A főszereplő hétköznapi

üzletemberként élte életét, míg egyik éjjel denevér repült be ablakán. Attól kezdve azt képzelte, vámpír harapta meg, s eszerint kezdett viselkedni. Kerülte a napfényt, még műfogakat is vásárolt, hogy részegek vérét szívhassa velük. És ez még korántsem minden, lexikonokat lehetne megtölteni az élőholtak urainak elképzelt és valós történeteivel.

Mindezek fényében legkevésbé sem tartom különösnek, hogy a szerepjátékok szerelmesei is megalkották a maguk vámpírvilágát, bár az valamivel furcsább, hogy mindezt a XX. századihoz kísértetiesen hasonlító környezetbe helyezték. Noha az élőholtak eredetét egész Káin testvérgyilkosságáig vezették vissza, történeteik jórészt a második ezredforduló környékén, a korrupció, a drogok és az őrület világában játszódnak.

Tizenhárom nagy vámpír klán vívja örökös harcát a hatalomért, s háttérben maradva politikai ügyeskedéssel próbálják mind nagyobb területre kiterjeszteni fennhatóságukat, és amikor csak lehetőségük adódik, sorstársaik vérének kiszívásával igyekeznek növelni saját erejüket. Ám hogy a háborúk ne torkolljanak őrült vérengzésbe, hogy az események kontrollálhatók legyenek, létrehozták a Kamarillát, ezt a titkos társaságot, melynek törvénykönyve kimondja, hogy a „vértestvérek" soha nem fedhetik fel nyilvánosan valódi természetüket.

A JÁTÉK

A játék a XII. századi Prágában indul, mikor Christof, a nagy hírnévnek örvendő keresztes vitéz megsebesül hadjárata során, s hosszú ideig tartó ápolásra szorul. Ám hírnevét nem megfontoltságának köszönheti, sokkal inkább nyughatatlan vérének, mely egyre újabb és újabb veszedelmek felé vezérli. Alig pár nappal az után, hogy újra lábra tud állni, máris felcsatolja hűséges kardját, hogy szembeszálljon a várost fenyegető istentelen szörnyek hadával. Így kelti fel a brujah klán vezetőjének figyelmét, ki felismerve az ifjúban rejlő lehetőségeket ölelésével véget vet életének, hogy új létbe vezesse be a maga oldalán. Oktatóként Wilhemet, a tettre kész vámpírt adja mellé, s ezzel a kárhozott keresztes vitéz új háborúja megkezdődik, ám ez alkalommal a gonosz oldalán.

A KARAKTERLAP

Bár a V:TM – Redemption nem kimondottan szerepjáték, sokkal inkább a Diablo által teremtett akció-RPG kategóriába sorolható, a karaktertulajdonságok megváltoztatásának lehetősége megtalálható benne. A szokásostól eltérően ezúttal a fejlődés nem szintlépéshez kötött, a tulajdonságok közt bármikor szétoszthatod a feladatok megoldásáért vagy az ellenfelek megöléséért kapott tapasztalati pontjaidat. Természetesen minél magasabb értékre szeretnéd növelni azokat, annál többet kell fizetned értük, így aztán érdemes jó előre megtervezni, mikor mire kívánsz költeni.

Összesen négyféle tulajdonságcsoport létezik: fizikai, mentális, megjelenés és egy kötött, mely az életerőt és varázsképességeket hivatott jelképezni.

A fizikai tulajdonságok elvileg a közelharci képességeket befolyásolják, bár én igazából nem vettem észre érezhető különbségeket az egyes értékek között. Azon kívül, hogy a magasabb erő lehetővé tette, hogy nehezebb páncélzatot viseljek és komolyabb fegyvereket forgathassak, nem érzékeltem a kézikönyvben leírt sebzésbónuszt, mint ahogy az ügyesség is csak rendkívül kis mértékben javított támadásaim hatékonyságán. Valószínűleg szerepet játszott ebben, hogy csak nagyon ritkán kerültem szembe azonos kihívást jelentő ellenséggel, így mire kellőképpen megerősödtem, hogy kiélvezhessem az előnyöket, már jóval keményebb lényekkel kellett megküzdenem, s ismét ugyanott tartottam, mint ahonnét elindultam.

A szellemi tulajdonságok esetében a helyzet, ha lehet, még rosszabb volt, itt aztán igazán mindegy volt, hogy a karakterem mennyire bölcs, intelligens vagy jó megfigyelőképességgel megáldott. Tanítgattam kicsit, hogy elsajátíthassa a magasabb szintű varázslatokat, aztán hagytam, hadd örüljön az eszének, engem nem hatott meg különösebben.

A megjelenés már egy fokkal érdekesebb volt, ugyanis egyrészt a manipulációs képességtől függött, milyen áron juthatok hozzá a boltokban az árúkhoz, de számos bűvige sikere és hatóideje is ezektől függött.

Azt hiszem, ha a változások kézzelfoghatóbb jelét láttam volna, például az ellenfelek életereje harc közben látszódott volna, vagy legalább az okozott sebzés mértéke számszerűen

kiíródott volna, jobban átéltem volna a fejlesztés örömeit, ám így igazából csak tanácstalanul bámultam, és bíztam benne, hogy jól költöttem el a drága pontjaimat. Egy idő után fel is adtam a kísérletezést, és inkább a varázslatok tanulására koncentráltam, legalább biztos lehetettem benne, hogy tudom, mi történik.

Még mielőtt rátérnék a varázslatok bemutatására, meg kell említenem a kötött tulajdonságokat, melyek manuálisan nem változtathatók. Ezek közül az első az életerő, mely szokás szerint azt jelzi, hogy a karakter mennyi sérülést képes elviselni, mielőtt végső álomra szenderülne.

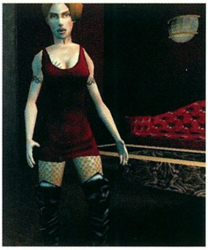
A vámpírok és a ghoulok a bennük rejlő bestiából merítik varázserejüket, mely saját testükből táplálkozik: valahányszor különleges képességeik egyikét használják, a vértartalékuk csökken. Így aztán, ha túl kevés vér kering ereikben, képtelenné válnak varázsolni, sőt, ha teljesen kiapadnak, akár el is pusztulhatnak. Mivel a bestia erősen védelmezi gazdatestét, hosszas éhezés után előfordulhat, hogy vad tombolásba kezd, válogatás nélkül gyilkolva a körötte állókat, s kiszívva azok életerejét, akár társaiét is.

Ennek esélyét némileg csökkentheti, ha a vámpír megőriz valamennyit egykori lényegéből, emlékeit előhívva visszautasítja a vad uralmát. Ezt jelképezi az emberségesség, mely – lévén, nem dobog már érző szív a nemholt testben – csak imitációja egykori önmagának, mégis az egyedüli módja az elkárhozott lélek megmenekülésének. Valahányszor a vámpír gonosz tettet visz végbe, az embersége csökken, s egyjátékos módban nagyon ritkán, csak bizonyos átvezető jelenetek során lesz mód annak csekély mértékű növelésére. Nem mintha ez (tapasztalataim szerint) igazából befolyásolná a végkifejletet, de ki tudja, talán a programozók mégis elrejtettek valami apró kapcsolót, mely a legrosszabbkor lép életbe, s keseríti meg a túlzottan ragadozó kedvű kalandozók életét.

VARÁZSLATOK

Miután az első órákban értetlenül bámultam a karakterlap nyújtotta lehetőségeket, úgy határoztam, figyelmem inkább a varázslatok felé fordítom. Legnagyobb megelégedésemre bűvigék igazi tárházát találtam a játékban, a húsz csoport több mint hetven módot adott a pusztításra és a védekezésre. Vámpírhoz méltóan persze alig akadt olyan varázslatom, amellyel társaimat erősíthettem volna, ám magamra rengetegféle védő igét mondhattam. Másik típusba tartoznak a támadó varázslatok, megint másikba az idézések és az elbűvölések.

Természetesen az egyes varázslatcsoportok nem álltak azonnal a rendelkezésemre, sőt, nem is tanulhattam meg egyetlen karakterrel mindet, bár erre a sok hasonló hatású bűvige miatt nem is igazán lett volna szükség.



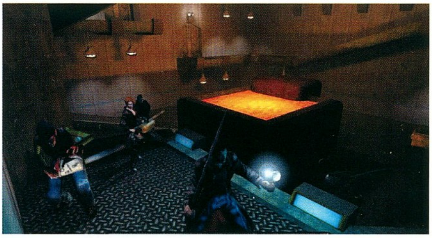
Voltak olyanok, melyeket induláskor kaptam, másokat a küldetésem során tanítottak meg nekem, és voltak könyvekből kiolvashatók is.

Common

Ez az osztály a legalapvetőbb varázsképességeket tartalmazza, melyek minden vámpír számára elérhetők. Ide tartozik a vérszívás is, mely egyszerű mannaregeneráláson kívül veszedelmes fegyverként is használható, hisz magasabb szinten már harc közben is elkaphatod ellenfeleidet, hogy utolsó cseppig kiszívd életadó vérüket, s ily módon pusztítsd el őket.

Az Awaken elhullott csapattársaid feltámasztására használható. Bár sajnos a játékban szereplő hibának köszönhetően pár másodperccel a haláluk után az ő testük is láthatatlanná válik, még visszahozhatók, ha meg tudod találni azt a pontot, ahol a nevük kiíródik. Nem tudom, hogy a tesztelők hogy nem vették észre ezt a bakit, de szerencsére a hamarosan megjelenő patch-ben már ezt is orvosolni fogják.

A Walk the Abyss pedig az átlagos vámpír egyik leghasznosabb képessége, a varázslat, melynek segítségével bármikor visszatérhet sírboltjába, hogy meditációval javítson képességein, s felhalmozott kincseivel játszadozzon. Ráadásul a szent szimbólumnál még a játékállást is kimentheted, így nem kell mindig az automatikus mentésre hagyatkoznod.



Animalism

Ebbe a csoportba az állatokkal kapcsolatos varázslatok tartoznak. Vannak köztük haszontalanabbak, melyek csak azok elbájolására valók, de a Beckoning segítségével például veszedelmes fenevadakat idézhetsz a magad oldalára, kik harcaid során jelentős segítséget nyújthatnak.

Auspex

Ez az osztály a felderítéssel foglalkozik. Megpillanthatod a láthatatlan lényeket, részletes információkat kérhetsz ellenfeleidről, beazonosíthatod az ismeretlen rendeltetésű eszközöket, s láthatatlan szellemet idézhetsz, mely harcolni ugyan nem tud, de körbelebeghet, hogy megvizsgálja, hány ellenség vár rád a következő sarok mögött.

Celerity

Ebbe az osztályba egyetlen varázslat tartozik, de az egyike a leghasznosabbaknak. Rövid időre felgyorsítja a vámpír mozgását, így az képes lehet pillanatok alatt ellenfele mellett teremni, s elképesztő sebességgel rátámadni.

Dementation

Egyjátékos módban ugyan nem igazán használtam ki eme osztály lehetőségeit, ám barátok ellen érdekes lehet bevetni az őrület okozta káoszt. Nincs is

mókásabb, mint figyelni, mint ugrik ellenséged társai torkának. :)

Dominate

Az előző osztályhoz hasonlóan ezt is ritkán használtam, bár néha rendkívül jó szolgálatot tett. Egyes varázslatok csak „megfordítják" az áldozatok beállítottságát, tehát aki eddig ellened harcolt, az társai ellen fordul, de a fejlettebbekkel ténylegesen át is veheted a testük fölött az irányítást, s biztonságos távolból figyelheted, amint egyenként leméészárolják egymást. A legszebb az egészben, hogy ily módon nem fedeznek fel téged. De ha mégis megpillantanának, azt is kivédheted, gyors agymosást követően az őrök visszatérnek mindennapos tevékenységükhöz, s arra sem emlékeznek, hogy a világon vagy.

Fortitude

Az osztály egyetlen varázslata rendkívüli védelmet nyújt a fizikai sérülések ellen, mi több, magasabb szinten a tűz, sőt, a pusztító napsugár hatását is képes semlegesíteni.

Mortis

Itt találhatók a nekromancia alapvető varázslatai, melyek segítségével zombiként visszahívhatod a körötted heverő holtak lelkét, elorozhatod más élőholtak testét, gyilkos szellemet idézhetsz, de akár mérgező ködbe is burkolhatod ellenfeleidet, vagy érintéseddel elszívhatod életerejüket, hogy új „alapanyagról" gondoskodj.

Obfuscate

Az álcázás művészete, mely árnnyá változtatva elrejthet a kíváncsi szemek elől, de akár magadra öltheted mások vonásait is, hogy megtéveszd ellenfeleidet. Bizonyára meglepődik majd némely főellenség, mikor önmagával kell szembenéznie. :)

Potence

Mikor a vámpír nyers fizikai erőre vágyik, ez a varázslat a csúcs. No, nem mintha a gyakorlatban olyan sokat számítana, de azért jó érzés tudni, hogy elméletileg vasrudakat hajlítgathat két ujja között.

Presence

A Dementation és Dominate osztályokhoz hasonlóan ebben is az elbűvölésen van a hangsúly, ám míg azok mentális energiákkal hatnak az áldozatokra, ez a csoport az elbűvölő szépség eszközéhez folyamodik. Leghasznosabb varázslata a Majesty, mely

fenségesség aurájába burkolja használóját, így a köré gyűlő lények tátott szájjal bámulják, míg egyenként leméészárolja őket.

Protean

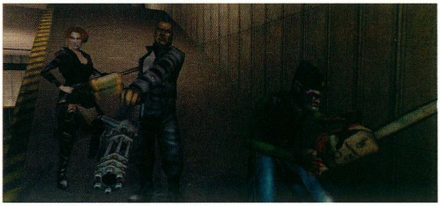
Ide az átalakulás módozatai tartoznak. Javíthatsz a látásodon, s egyben lángoló tekinteteddel félelmet szíthatsz az emberekben, veszedelmes karmokat növeszthetsz, melyek ugyan jóval kevesebbet sebeznek az átlagos fegyvereknél, de igencsak látványosan néznek ki, sőt, akár teljesen át is alakulhatsz farkassá, hogy csodásan fénylő bundád mutogathasd. Ekkor ugyan nem használhatsz tárgyakat és varázslatokat, de a kézben tartott fáklya továbbra is ott lebeg a farkadra kötve mulatságos külsőt kölcsönözve neked. :)

A maradék két varázslat a pihenést szolgálja, egyikükkel a föld mélyére rejtőzhetsz, hogy ott várd ki, míg támadóid elvonulnak, s sebeid begyógyulnak, a másik pedig egyszerűen ködfelhővé változtat, hogy a napsugarakon és a tűzön kívül semmi se árthasson neked.

Blood Magic

Ha uralmad alá hajtod a vért, hatalmat nyersz a vámpírok fölött. Ezek a legérdekesebb varázsigék, igencsak kedvemre valók. A Blood Rage például állandó varázslathasználatra kényszeríti a célpontot, így az lassanként feleméészti tartalékait, aztán már csak oda kell lépni hozzá, és elbeszélgetni vele a fizikai erőnlét megőrzésének fontosságáról.

A Blood of Potency a jobb vérfelhasználásban segít: míg



hatása tart, a bűvigék kevesebb erőt vesznek el tőled. Ám ha mégis kiapadnál, a Theft of Vitae segítségével pillanatok alatt távolból is elszippanthatod a körötted lévők vértartalékát, így te magad feltöltődhetsz, ők pedig csak bámulhatnak.

S ha eleged van a kezdő misztikusok mesterkedéseiből, forrald fel a vérük a Cauldron of Blood segítségével, ezáltal nem csupán varázserejüktől, de életerejük nagy részétől is megfosztod őket. Sőt, az is megtörténhet, hogy egyetlen támadásod elpusztítja az alkalmatlankodó bolondokat.

Lure of Flames

A lángok ismerete jókora erőt képvisel, noha legnagyobb meglepetésemre a más szerepjátékokból már jól ismert, sőt, rettegett tűzlabda ebben jóformán meg se perzseli a célpontokat. De ebben a kategóriában található a legveszedelmesebb támadó varázs, a Fire Storm, mely jókora területen fejti ki hatását, ám attól nem kell tartanod, hogy barátot is megsebez, mivel mágikus ereje csak a rosszfiúkra hat. Érdekes, de nem panaszkodom, hisz ez nekem csak jó. :)

Hands of Destruction

A romlottság igazi eszköztára található ebben a csoportban, egyetlen leheleteddel keléseket okozhatsz, savas érintéseddel tisztára marathatod a csontokat, elsorvaszthatod az izmokat, ily módon lebéníthatod áldozatod, vagy egyszerűen porrá omlaszthatod a testét. Meglehetősen ronda halálnemek, nem kedvelem.

Blood Rituals

A másik nagy kedvencem, a legveszedelmesebb varázslatok gyűjtőhelye. Igazából kettő van köztük, melyek említést érdemelnek, ám azok rendkívül hatékonyak. A Prison of Ice-szal még a legerősebb ellenfél is játszva elintézhető, mivel rövid időre mindenkit képes lefagyasztani, aztán már csak kitartás és összhang kérdése, hogy társaiddal mikorra sikerül ledarálni a magatehetetlen jégszobrot. Érdekes látni, amint karcolás nélkül elkerülöd az évszázados vámpírok haragját.

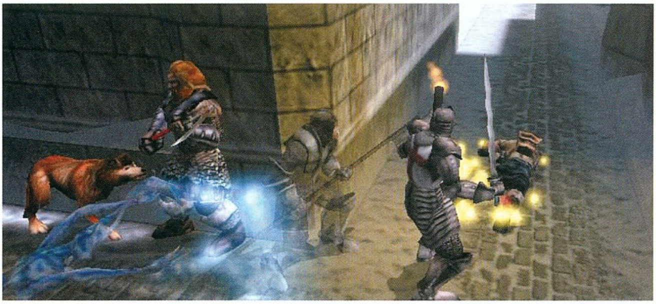
A másik nagyágyú az elementálok megidézése. Ezek a jókora melákok meglehetősen lassan mozognak ugyan, de

rettenetes erővel rendelkeznek, sok sérülést képesek elviselni, s ha egyszer ők ütnek meg valakit, az nem kel fel egyhamar – legfeljebb feltámadáskor.

A védelmező igék lehetek még érdekesek, így például a kőburok a szív körül, mely a vámpírokra bénítóan ható fakarók ellen óv, illetve a lángok semlegesítésére szolgáló Ignore the Searing Flame.

Serpentis

Végezetül az utolsó vámpírvarázsok, Seth hívőinek titkai. A repertoár meglehetősen vegyes, bénítás, életerő elszívás, védelmező varázs, illetve viperaidézés is megtalálható benne. Én inkább érdekesnek találtam őket, mint hasznosnak,



de azért szórakoztató volt kígyóim között sétálgatni. :)

Faith és Numina

Ez a két osztály kizárólag az emberek sajátja, se vámpír, se ghoul nem használhatja fel ezeket az erőket. Az egyszerű halandóknak mindössze három-három szánalmas varázslat jut, azokkal kell gazdálkodniuk. Segítségükkel begyógyíthatják sérüléseiket, védelmező burkot vonhatnak maguk köré, mely sebzi az élőholtakat, imáikkal megerősíthetik támadásaikat, láthatatlanná válhatnak, fényvillanással vakíthatják el ellenfeleiket, vagy éppen láthatatlan lények után kutathatnak.

EGYJÁTÉKOS MÓD

Mikor először próbáltam ki a játékot, egyszerűen ledöbbentem. Ilyen gyönyörű grafikát én még nem láttam 3D-s programban. Minden helyszínt, még a legeldugottabb sarkot is a legmesszebbmenőkig kidolgoztak. El sem tudom képzelni, hogy a fejlesztők honnét foglaltak le elegendő memóriát, hogy a hatalmas, gyönyörűen megrajzolt textúrákat letárolják, s emellett még tereptárgyakat és tökéletes élethűséggel mozgó, gyönyörű lényeket is

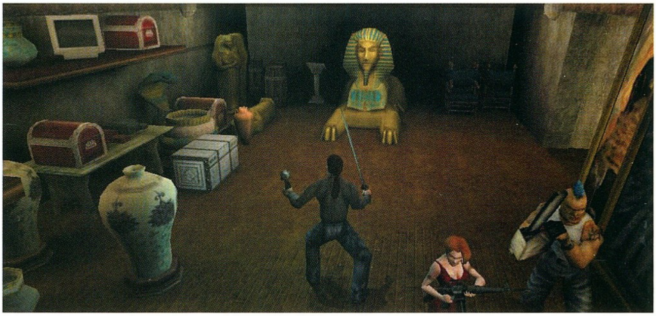
elhelyezzenek a jókora termekben. (Megjegyzem, a főszereplő egymaga kétezer poligonból áll, ami csak háromszor annyi, mint a legtöbb játékban használt modellek maximális mérete.) S ha ehhez még hozzáadjuk a számtalan színezett fényforrást, a valós idejű, akár négy irányba ható árnyékolást, ködöt, füstöt, tükröződést, tüzet, vizet s a rengeteg varázslateffektet... Hát, azt kell, mondjam, a látvány szemkápráztató.

Ezek alapján legkevésbé sem csodálkoztam volna, ha a program meg se mozdul, csupán állóképeket villantgat fel. Márpedig a tesztgépen (PII-400 Celeron, 128 MB RAM, TNT2) maximális felbontás mellett a mozgás teljesen folyamatos volt, talán csak egyetlen teremben akadt meg pár pillanatra, mikor tucatnyian támadtak rám varázslatokkal.

Az első néhány óra így telt el, csak ámultam-bámultam, s a nagyszerű történet és a számtalan – főként a játék motorját használó – átvezető animáció láttán egyre elszántabban ástam magam mind mélyebbre a veszedelmes labirintusokba. Aztán eljött az idő, mikor a varázs egyszeriben, mintegy csettintésre elmúlt, és csodálkozva tapasztaltam, hogy nem vonz az előttem álló katakomba kihívása. Hirtelen minden olyan monotonná vált, úgy éreztem, a játékmenet semmit sem változott a kezdetektől, visszatérhetnék akár az első zónába, az is lenne ilyen változatos.

Korábban már említettem, hogy a karaktertulajdonságok növelésekor alig érzékelhető valamiféle változás, így aztán fogalmam sem volt, ér-e valamit az egész. Ez is közrejátszott frusztráltságomban, de legtöbbet az állásmentés rendkívül zavaró módja miatt téptem a hajam. Ugyanis mentésre csak sírboltodba visszatérve nyílik lehetőséged, illetve a program automatikusan elvégzi ezt helyetted, valahányszor zónát váltasz. De még ez a megoldás is rendkívül kellemetlen tudott lenni, hisz nemegyszer előfordult, hogy fél órája tartó csatáim után véletlenül váratlan rajtaütésnek estem áldozatául, s kezdhettem az egészet elölről. S ahogy egyre veszedelmesebb ellenfelekkel akadtam össze, ez is mind gyakrabban előfordult.

Nos, talán érthető, hogy ez rendesen visszavett kezdeti lelkesedésemből, de elég volt egy nap szünetet tartanom, és megnyugodnom, aztán újult erővel tértem vissza a játékhoz. Ekkor már más szemmel tekintettem rá, és próbáltam megfelelni a kihívásnak. Nem volt egyszerű feladat, de lehetetlen sem, csak meg kellett ismernem a varázslatok működését, és



kitapasztalnom a leghatékonyabb kombinációkat, melyekkel kimászhattam a csávából.

Persze, sokkal kellemesebb lett volna, ha nem kell ennyit szenvednem a cél érdekében, s erre úgy látszik, a készítők is hamar rájöttek, mivel a megjelenés után nem sokkal máris hozzáfogtak az első patch elkészítéséhez, melyben többek között az állásmentés idejének kiválasztását is a játékosra bízzák. Így a helyzet azért már mindjárt más, csak azt bánom, hogy nem várhattam meg, míg ez megjelenik, de végtére is senki nem állította, hogy az újságírónak mindig élveznie kell a játékokat. :)

Ettől eltekintve az a véleményem, hogy a Vampire az utóbbi idők egyik legjobb vagy legalábbis legeredetibb akció-RPG-je. Elég, ha csak a nagyszerűen megírt történetet hozom fel példaként, melynek bizonyos pontjain döntéseket kell hoznod, miként reagáljon Christof az adott helyzetekre. Szabadon engedje-e haragját, s közelebb kerüljön a bestiához, vagy embersége érdekében lemondjon bizonyos kedvezményekről, melyek megkönnyíthetnék útját.

De tettei nem csupán őrá hatnak ki, mivel idővel társakra is szert tesz, kik vele tartanak, s segítik a bajban. Ezt a készítők a Darkstone-ból már ismerős módon oldották meg, tetszés szerint váltogathatsz a szereplők közt átvéve valamelyikük felett az irányítást, míg a többiek legjobb tudásuk szerint igyekeznek boldogulni. Az ilyen „utólag jönnek a társak" játékokban mindig attól tartok, hogy egyszer csak magamra maradok, akkor aztán leshetek, s bosszankodhatok a sok rájuk pazarolt tapasztalati pont és felszerelés miatt. Nos, jelen esetben nem érdemes emiatt aggódni, egyszerűen nem áll módodban nem elfogadni a segítséget, s azon a ponton, mikor elválnak útjaitok, elveszted minden vagyonod, bárkinél legyen is, így nem számít, mennyit költöttél másokra.

De ha már a felszereléseknél tartunk, ne tartalékold fölöslegesen a pénzed, nyugodtan vegyél meg mindent, amire csak vágysz. Nem érdemes arra várnod, hogy kincsesládákból halászd ki a szinte megfizethetetlen páncélokat, mivel azok tartalma véletlenszerűen változik, így könnyen előfordulhat, hogy ahonnét egyszer teljes lemezvért pottyan elő, a játékállás visszatöltése után csak egy patkány dugja ki az orrát. Viszont a nálad lévő cuccok valamelyest befolyásolják a található cuccok értékét, tehát ha a felszerelésed jobb, a jutalmad is nagyobb lesz.

Van viszont pár dolog, amire nem érdemes költeni. Az egyik kategóriába az emberi tárgyak tartoznak (gyógyitalok, szent szimbólumok), hisz ezeket nem áll módodban felhasználni, a másikat pedig a lőfegyverek alkotják, pontosabban a jelenkor pisztolyai. Na, azok aztán teljesen használhatatlanok, lévén, hogy a sebzésük nem sokkal nagyobb, mint a kardoké, viszont lényegesen pontatlanabbul – mondhatni teljesen esélytelenül – lehet célozni velük.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Bár ennek kipróbálására jóval kevesebb időm jutott, mind az egyjátékos módéra – meg aztán a fejlesztőknek szemmel láthatólag kapkodniuk is kellett, hogy minél több elképzelésüket megvalósítsák, így maradt még pár meglehetősen csúf hiba, mely megnehezítette a tesztelést –, az alapötletet rendkívül jónak tartom. Amellett, hogy indíthatsz egyszerű „nyomás előre és vadássz le mindenkit" játékot, lehetőség van mesélő által irányított történet megkezdésére is.

Ez alatt azt értem, hogy adott a mesélő, a történet irányítója. Bármikor teremthet lényeket, elhelyezheti őket előre elkészített helyszínek tetszőleges pontjain. Bárki felett átveheti az irányítást, például belebújhat a kocsmárosok, járókelők, ellenségek, vagy akár a játékosok bőrébe, s bármilyen jelenetet eljátszhat: párbeszédet, őrületet, továbbá harcot vezethet le, vagy tárgyakat adhat át.

Fölösleges lenne tovább szaporítani a szót, talán már ennyiből is kitűnik, ő egy személyben az egész általa kitalált kaland, világa mindenható istene.

Ebbe a környezetbe lépnek be a játékosok, kik – akárcsak a papíron játszott szerepjátékok esetében –szabadon döntenek, mihez kezdjenek karaktereikkel. Szemben az egyjátékos mód kötött menetével, ezúttal lehetőség van arra, hogy az események egyik pillanatról a másikra teljes fordulatot vegyenek, tökéletesen kiszámíthatatlan tettekre még kiszámíthatatlanabb módokon válaszoljanak. Úgy vélem, az igazi szerepjátékosoknak ez nyújthatja a legnagyobb kihívást, bár arról azért nem vagyok meggyőződve, hogy a megrögzött papírvitézek azonnal sutba dobják könyveiket, és ettől kezdve csak az interneten vadásszák képzeletbeli vámpírjaikat. :)

Összességében azt mondhatom tehát, a Vampire egyike az utóbbi idők legjobb játékainak, bár teljes ragyogását csak a patch megjelenésekor fogja elérni, mely remélhetőleg orvosolni fogja a bosszantó hibákat és hiányosságokat. Azt javaslom, várjátok ki türelemmel, aztán ugorjatok neki ennek a csodának, nem fogjátok megbánni!

Bird
bird@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.planetvampire.com
www.themasquerade.org
www.vampiretales.com

GRAFIKA	25/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 64MB RAM, 800 MB HDD, D3D, 3DFX

95

METAL FATIGUE

StartBox

Fejlesztő: Zono
Kiadó: Psygnosis
Web: www.metalfatique.net

FÉMEK VONZÁSÁBAN!

Jövőnket természetesen végtelenféleképpen lehet elképzelni, ám mégis könnyen számba vehető ama irányzatok száma, melyek számos követőt találnak maguknak. Mivel jelenünkben szinte minden folyamat visszavezethető gazdasági okokra, így a hatalmas, pilótával rendelkező humanoid fémkolosszusok létüket és fennmaradásukat nyilván nekünk, a modern kultúra fogyasztóinak köszönhetik. Éppen ezért nyilván nem hozhatok ítéletet a MF-ben megjelenő, már befogadott technikai világképről, ám StarWarson nevelkedett ízlésemnek köszönhetően a legnagyobb előzékenység sem tudta fanyar szájízemet eloszlatni, mikor megláttam a karddal, bárddal hadakozó óriási fémgigászokat.

Kezdetben technokratáknak szánt torz fantasy látomásként értékelve tekintettem a képernyőre, melyben nem titkoltan plazmafegyverek, elképesztő fémötvözetek és metajoulok testesítik meg a mágia természetfelettiségét. Mindennek ellenére annyi idő sem telt bele, míg a teremtő szétválasztotta az eget a földtől (amit a MF-ben is megtett), és máris otthon éreztem magam ebben a sci-fi történetben, ahol három cégnemzetség vívja harcát az új világok meghódításáért és a felfedezett idegen technológia megismeréséért.

A hagyományos elemekből építkező játék felépítése követi a jól bevált hagyományokat. A nyersanyaggyűjtés, fejlesztés, építés, gyártás folyamatainak felügyelése semmi újdonságot nem jelenthet annak, aki már valaha is játszott a műfaj valamelyik képviselőjével. Nem lenne azonban értelme ennek a három oldalnak, ha egyetlen eredeti ötlet sem köthetné le változatosságra éhes szemünket, gondolatainkat. Lássuk hát, milyen elemek teszik figyelemre méltóvá a Psygnosis ismét a PC-sek felé kacsingató bagolyszemével fémjelzett Metal Fatigue-t.

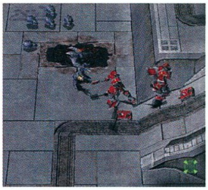
A távoli világok felfedezésében és a katonai célok elérésében új hadnem áll az emberiség rendelkezésére. A pilóták által irányított humanoid felépítésű óriásrobotok, a combotok olyan moduláris felépítésű gépek, melyek főelemei szabadon cserélhetők az elvégzendő feladatnak megfelelően. A szervóik által utánzott emberi mozgás biztosítja számukra mindazt a tapasztalatot, mely az evolúció során a mozgásról eddig felhalmozódott. Karjaikban hordozott fegyverek a korábbi szárazföldi hadnemeket nevetséges játékszerekké alacsonyítják.

A játék valódi ízét tehát ezeknek a robotoknak az alkalmazása jelenti, ám a játék terének több síkra való kiterjesztése más haderőnemeket is fontossá tesz. A felszín alatt barlangok húzódnak értékes nyersanyagforrásokkal és veszélyes ellenségekkel. Ezek a járatok azonban nem olyan magasak, hogy a combotok is használhassák, ezért ez a szint a hagyományos földi haderőnemek területe. A felszín feletti orbitális pályán pedig mesterséges aszteroidák biztosítanak építkezésre alkalmas területet, ahol az előny a repülésre alkalmas eszközöké.

Több játékmód is rendelkezésre áll mind egyéni, mind több játékos esetén. A hálózati játékok során legfeljebb nyolcan mérkőzhetnek meg a hatvan térkép valamelyikén. Egyéni játékmód esetén, három hadjáraton keresztül ismerhetjük meg az Angelus testvérek hányattatását.

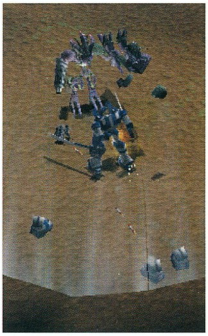
A történet ugyan változatos és folyamatosan kibontakozó, ám a szöveges eligazításon és a személyes naplón kívül más nem fokozza a hangulatot.

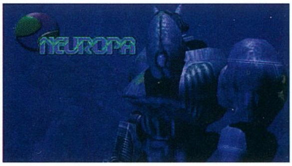
Ennyi bevezető után ideje a lényegre térni, nézzük hát, mire is számíthat az, aki beáll combotpilótának:

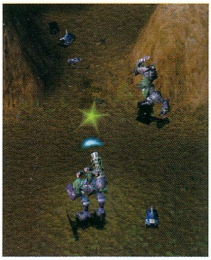


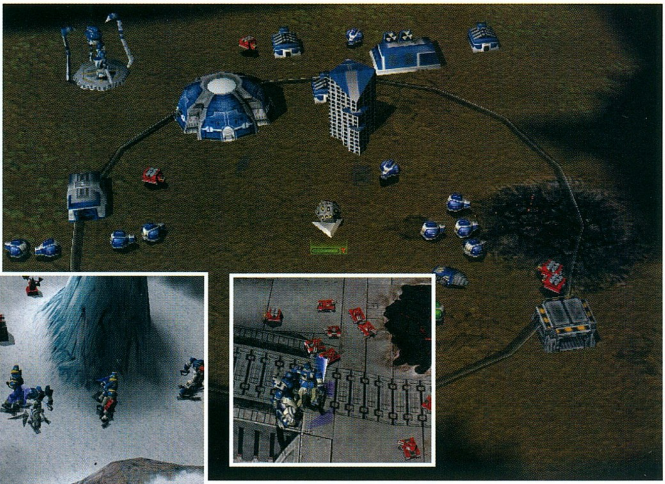
A legtöbb küldetés elején a kiszolgáló épületek felépítése a feladat, melyek az utánpótlást biztosítják. Minden nyersanyag alapja a lávatavakból nyerhető energia, amelyet a légpárnás építőjárművekkel (Hoover truck) aknázhatunk ki. A főépületünk (Matter converter) melletti erőtérrel védett területre kezdhetjük meg az épületek felhúzását. A jármű a járműgyárból, a combot pedig összeszerelő üzemből kerül ki, tekintve, hogy a rendelkezésre álló alkatrészek felhasználásával többtucatnyi robottípus állítható elő.

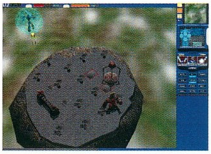
Az RTS-ek jellemzője, hogy minden küldetés elején szinte a nulláról kell minduntalan ugyanazokat az épületeket felhúzni, ami arra jó, hogy növelje











a játékidőt, ugyanakkor csökkentse a játékkedvet.

A MF esetében bevezették az előépítés lehetőségét (Prebuild). A küldetés elején adott kezdeti energiamennyiség felhasználásával az építkezések és a gyártások gyorsított ütemben zajlanak le. Ennek segítségével már az induláskor a valódi feladatra koncentrálhatunk, miközben folytatjuk a gyártási, építési folyamatok ellenőrzését.

E hasznos lehetőség mellett a meghozható áldozatok precíz mérlegelésére ösztönző tapasztalati rendszer is bekerült a hadjáratokba. Minden részfeladat teljesítéséért tapasztalati pontokat kapunk, melyeket a következő feladat előtt szétoszthatunk a személyzet körében. Tehát nem közvetlenül az egységek kapják az előléptetést, hanem a combotpilóták, az épületek személyzete, valamint a járművek személyzete.

A személyzet „előállítását" a különleges dehibernátorok (Cryo) végzik. Minden épületnek és egységnek szüksége van személyzetre, melyek közül a combotpilóták kiolvasztását kell nekünk kezdeményezni. Az emberi tényező, amire kártékony hatással hullhat a neutronbomba, részben kiküszöbölhető az AI központok építésével.

VALÓDI 3. DIMENZIÓ

A többszintű játéktér kemény feladat elé állítja a játékost. Komolyabb ellenféllel szemben nem győzzük kapkodni a fejünket. Sorra halljuk az üzeneteket: „Támadás a felszínen!", „Támadás a föld alatt!", majd ezek sorozataiba vágva „Támadás az orbitális pályán!".

Valamennyi helyszín és egység kézben tartása olyan, mintha legalább két külön RTS-sel kellene egyszerre játszani. Szerencsére az AI segítségünkre lesz, ami olyan utasításokat tesz lehetővé az egységek számára, mint a kipányvázás (Tether), mely során az egység a kijelölt helytől csak meghatározott távolságra szakad el, és ha a támadókat megsemmisítette, akkor visszatér a helyére. Egy másik parancs az őrjáratozást teszi lehetővé, de megtalálhatjuk a hagyományos lehetőségeket is, így összesen kilenc parancsszóval vezényelhetjük egységeinket.

Az egyes szintek közti átjárást különbözőképpen valósították meg. A felszín és a föld alatti szint között az önjáró fúróval (Drill Truck) készített lift biztosítja a kisebb járművek részére az áthatolást. Épületek a föld alatt is emelhetők, ám a combotok számára ez elérhetetlen terület. A felszín és az aszteroidák között teleport (Outpost) segítségével, vagy repülő szerkezetekkel lehet közlekedni. A combotok is ez utóbbiak közé tartoznak, amennyiben felszereljük őket a szükséges torzóval, illetve lábakkal.

BÁDOG MELÁKOK

Valamennyi társaság azonos alapokról kezdte a combotok fejlesztését, de később más irányban folytatták azt. A Rimtech

HÁTTÉR

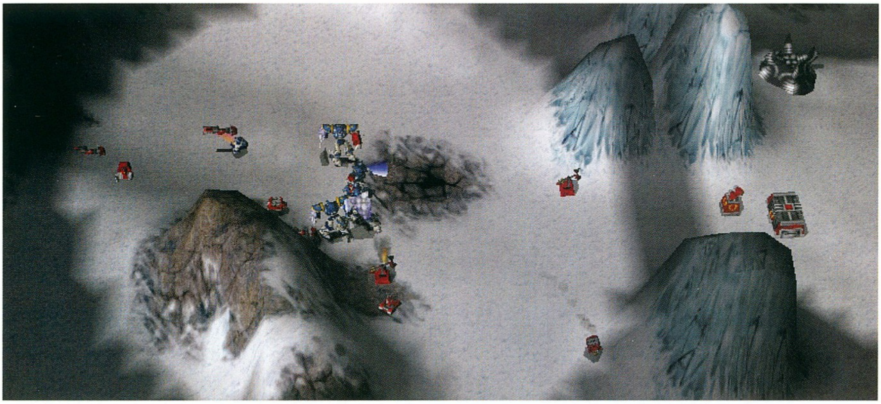
A környező naprendszerek felkutatása a 23. században megindult. A felfedezések beváltották az ember két legnagyobb félelmét. Rajtunk kívül létezik fejlett idegen civilizáció, amely a világegyetemet járva sorra pusztítja el az útjába kerülő létformákat. A földről indult három társaság együttműködésben megkezdte a Hedoth faj által hátrahagyott technológiák kiaknázását.

Az évezredekkel korábbról származó leletek alapján megalkották a combotokat, valamint az új technológián alapuló irányító központokat.

A további kutatások a három társaság alkotta szövetség figyelmét néhány új bolygó felé irányították, melyek feltehetően a Hedoth faj otthonául szolgáltak. Második félelmünk is beigazolódni látszott: egyedül vagyunk.

A Rimtech kutatócsoport élén a három Angelus testvér szállt le az egyik bolygóra, ahol felfedezték az első működő Hedoth eszközöket. Az új lelet birtoklása miatt kitört „aranyláz" először a szövetség felbomlásához, később nyílt háborúhoz vezetett.

Az első összecsapás során a három Angelus testvér útjai szétváltak. Jonus Angelus egy működő Hedoth combotkart elvitt a Neuropának, ahoi ennek köszönhetően - a többi társaságot megelőzve - messze előrehaladtak a Hedoth technológia alkalmazásában. A súlyosan sérült Stefan Angelusra a Mil-Agro egységei találtak rá, amely így jól felkészült combotpilótára tett szert. Diego Angelus, a legidősebb testvér a Rimtech-hez tért vissza, ahol folytatta feladatainak végrehajtását annak érdekében, hogy megfeleljen apja hírnevének és feledhesse a testvérei áruló cselekedetei által ráboruló árnyat.

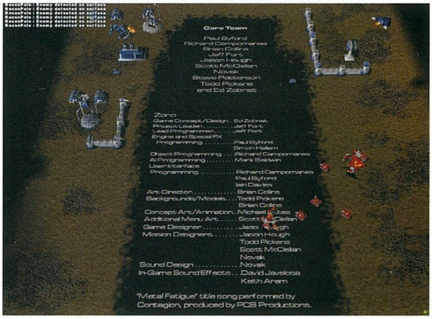


eszközei kiegyensúlyozottan ötvözik az egyes fegyverrendszereket, míg a Mil-Agro a nyers erő mindenhatóságát kiemelő durva eszközöket részesíti előnyben. A Neuropa meglehetősen kilóg a sorból a Hedoth technológia fejlett alkalmazásával. Mindhárom társaság combotalkatrészei kompatibilisek egymással, ami lehetővé teszi az ellenséges technológia megszerzését és a gyártás kidolgozását. Bár a combotok utolsó energialöketükkel megsemmisítik a vázat, a közelharc eszközeivel az egyes végtagok sikerrel amputálhatók. A földre került combotalkatrész akár beépítés, akár kutatás céljából beszállítható a bázisunkra.

A combotpilóta képes üzem közben lecsatolni a karokat, valamint új kart beépíteni. Így fordulhatnak elő azok a jelenetek csata közben,

melyekben a harcoló combot ledobja a karját, majd felveszi az ellenfélről imént amputált nagyobb hatékonyságú kart. A pilóta külön életet él a combottól, így azt el is hagyhatja, majd átszállhat másik gépbe.

A legjobban azok a küldetések tetszettek, melyekben egyetlen pilótával kellett egy rakat ellenséges egységgel végezni úgy, hogy semmilyen gyártó-, vagy javítókapacitás nem állt rendelkezésre. Néhány üres



combot és pár szétszórt alkatrész jelentette az utánpótlást.

MINÉL TÖBB AZ ELLEN, ANNÁL JOBB

A hadjáratok során misztikumba burkolt idegen eredetű épületekkel, valamint előbb-utóbb idegenekkel is találkozunk. Ezek tovább bonyolítják a történetet, és színesebbé teszik a harcokat is. Mivel számos küldetésben nem csak két szembenálló félről van szó, olyan helyzeteket is kihasználhatunk, amelyek egyenesen következnek a három, vagy négy fél szembenállásából: valaki könnyű hasznot húzhat.

VÉGÜL

A technikai megvalósítás nemcsak a kor igényeinek, de a konzolos tapasztalatokkal bíró fejlesztőknek is eleget tesz, így a 3D terep sem látványban, sem nézőpontban nem szenved hiányt. A program motorjának érdekessége, hogy elsősorban 3DFX-re optimalizált, mivel a fejlesztők szerint a glide rutinok kb. kétszer gyorsabbak a D3D-nél, vagy a szintén támogatott OpenGL-nél. Egyetlen zavaró jelenségként a látótávolság változatlanságát lehetne megemlíteni, ami a domborzati terep mellett meglehetősen hiányzik.

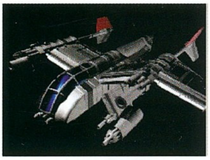
Ha valami ok folytán a MF mégis elkerülné a népszerűséget, az minden bizonnyal nem benne keresendő.

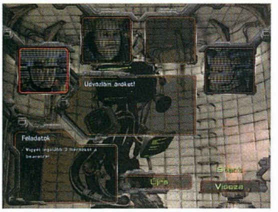
Lázi
Lazi@freemail.c3.hu

STARCRAFT - HUNCRAFT

NÉPIRTÁS

A Blizzard népszerű játéka, a StarCraft 1998-ban jelent meg. Hatalmas sikert aratott izgalmas játékmenetével, a 3 faj közötti alapvető különbségekkel, lebilincselő történetével és még a napjainkban is népszerű multiplayer játéklehetőséggel. Így hát nem csoda, hogy nem sokkal ezután mindezen felbuzdulva a Blizzard kiadta a Brood War névre keresztelt kiegészítő lemezt, mely a küldetéslemezek etalonjának is számíthatna. A StarCraft történetét fantasztikus módon folytatták: új egységek, zenék és videók kerültek a játékba. A Brood War megjelenése után egy akkor még kéttagú kis csapat belekezdett saját folytatásuk elkészítésébe. A project abban az időben még csak jól megszerkesztett, magyar eligazításokkal rendelkező pályákból állt, de mostanra az erőtlen kis próbálkozásból teljes kiegészítő nőtt ki.





A HunCraft névre hallgató project már közel áll a megjelenéshez. A Népirtás egyetlen „apró" tulajdonságában tér el az eredeti játéktól: ízig-vérig és 100%-ig ékes magyar nyelven szól a játékosokhoz. Minden eligazítás, egységhang és felirat magyar nyelvű. A HunCraft mégsem csak egyszerű fordítás, jóval több annál. Az eredetiek mellé minden faj kap egy-egy új egységet, új zenét és 2-2 új fejlesztést. Arról nem is beszélve, hogy a készítők legalább 2, legfeljebb 4 videót ígérnek.

A történet rendkívül izgalmasra sikerült, pontosan ott folytatódik, ahol a Brood War véget ért. A zerg hadjáratban a legelső epizódban megismert Kerrigan csatáit játszhatjuk végig a terranok és protossok ellen, a protoss hadjáratban pedig Shakuras megmentésén kell fáradoznunk. A terran kampány eseményeit sajnos még sűrű homály fedi...

Az új egységekről kicsit bővebben írok. A terranok a Fantom nevezetű nehézbombázó légi egységet kapnak. A lidérchez (Wraith) hasonlóan álcázó berendezéssel rendelkezik, és földi célpontokra rendkívül hatékony rakétákat ereszt el, ami ideális légvédelmi épületek ellen. A levegőbe pedig kis pulzáló lövedékeket lő, amelyek megvédik a gyengébb páncélzatú támadóktól. A protossok fenegyereke még nem teljesen tisztázott, hogy milyen lesz, de valószínű, hogy valami féle robotot készítenek, amely az egységek pajzsát hívatott feltölteni (Protoss MPT). Végezetül pedig a zergek kúszó-mászója a légvédelmet hivatott erősíteni. Az előző részeket túlélt hősök a HunCraftban is megjelennek az újak mellett. A játékban néhány új, különleges épület is feltűnik, mint pl. a Xel'Naga „erőösszpontosító" vagy a Terran Technikai Központ.

A videókat a fejlesztők két technika összeolvasztásával készítik. Digitális felvételek és animációk váltják egymást. A játék nehézségével kapcsolatban meglehetősen vegyes érzelmeim támadtak. A gép rendkívül agresszíven támad, és a küldetéseket is oly módon szerkesztették meg, hogy az egyszeri játékosnak minden tudását be kell vetnie, hogy véghez tudja vinni az adott feladatot. Vannak olyan küldetések, melyek elsőre szinte lehetetlennek tűnnek, ilyen esetben igencsak meg kell erőltetni agyunkat. Hadd hozzak fel egy példát: A második terran pályán a feladat az, hogy valamilyen kommandós csapatot juttassunk el a nem túl távoli technikai központhoz. Ezen a pályán ki kell használnunk a magaslatokat, hogy „szellem harcosainkkal" megbénítsuk az ellenség tankjait. Tehát nem csak egyszerű építős pályákkal, hanem – sokak által közkedvelt - kommandós küldetésekkel is találkozhatunk a játékban, melyek kidolgozása roppant aprólékos. Ezen kívül szerencsére a feladatok igen változatosak, bár azért a „pusztíts el mindenkit" sablon is megtalálható. Néha a fordítások nem igazán nevezhetők magyarosnak, és az egységek szövegei is kissé értelmetlenek, de a végleges változatban - a készítők ígérete szerint – ezt a hibát kiküszöbölik.

A készítők honlapja megtalálható a www.huncraft.net címen. A két fő fejlesztő Cerberus és BadTiger. Minden ötletet, kérdést szívesen fogadnak a huncraft@huncraft.net email címen.

Chris

GROUND CONTROL

StartBox

Fejlesztő: Massive Entertainment
Kiadó: Havas Interactive
Web: www.massive.se

Az elmúlt hónapban gondolom, sokan nekiveselkedtetek a játéknak, itt az ideje, hogy a másik oldal, az Order of the New Dawn felől is megnézzük az eseményeket. Általánosságban sajnos elmondható, hogy a fiúk lendülete kicsit elfogyott a küldetésekkel kapcsolatban, egy-két kiemelkedőt lehet csak találni a szokásos 15 között. Volt időm viszont kipróbálni a nehézségi szinteket, a fiúk meglepően jól oldották meg ezt a nem könnyű feladatot. Magasabb fokozatra kapcsolva a program realisztikája nő, nem kell sokáig lőni az ellenfelet a megsemmisítésig, azonban ez ránk is vonatkozik. A fizikának ellentmondó furcsaságok eltűnnek, lövedékeink már sebzik a saját egységeket is. Ellenfelünk magatartása változik, agresszívabb politikát folytat, és a támadások mintha összehangoltabbak lennének. Ami viszont nagyon tetszett, hogy a készítők nem a mennyiséggel operáltak, a light és a heavy fokozatban is ugyanannyi ellenfél érkezik. Következzenek most küldetések szép sorjában, jó szórakozást a továbbra sem mindennapi játékhoz.

O01 - LIBERATION DAY

Könnyű, de hosszú küldetésben vehetünk részt indításképpen a másik oldalon. 4 outpost és a fő bázis várja, hogy meglátogassuk csekély számú egységünkkel. Minden outpostot csak 2-2 gyalogos csoport véd, nem is ők jelentik a veszedelmet, hanem az első outpost után felbukkanó, valamint a bázison várakozó light tankfalkával gyűlhet meg a bajunk. A csapatonkénti 8-10 tank csak különleges fegyverekkel vagy nagy türelemmel semlegesíthető. A végső cél a bázison levő 4 teherautó kilövése, az egyik eldugott sarokban várakoznak ránk.

O02 – CLEAR THE WAY

A légierő soha nem látott támadásra készül a térképen jelzett bázis ellen, azonban van egy kis bibi, mégpedig az, hogy a Crayven erők 3 légvédelmi állást telepítettek a környékre. Induljunk a bal oldali, majd a középső felé, de a síkságra semmiképpen ne menjünk le. Ezt a 2 létesítményt még viszonylag gyengébb védelem veszi körül, light tankokra és gyalogosokra számíthatunk. A harmadik lesz az igazi kemény dió, ekkor jobb lesz, ha igyekszünk. Ne törődjünk a felbukkanó heavy tankokkal és egyebekkel, nyomuljunk az AA állás irányába. Miután megsemmisítettük, a repülők megjelennek, így nem kell nagyon törődnünk vele, hogy mi lesz a későbbiekben körbefogott egységeinkkel.

O03 – NOBODY HOME

Ez a küldetés elsőre igencsak nehéznek tűnik, hiszen a felső bázist nagy halomnyi light + scout tank támadja, nekünk pedig mindössze 2 gyalogoscsoport és egy light hover szakasz áll a rendelkezésünkre. Pedig nem lesz túl nagy durranás, hiszen a gyalogosok keményen ki tudják lőni az ellenfelet, persze némi APC feltöltés segítségével. A térképen jelölt aknamezőre vigyázzunk, mikor megkerüljük a peremet. Igyekezzünk azért, mert nem árt, ha a fenti épületek épségben maradnak. Tisztítsuk meg a bázist, majd induljunk tovább az adatkristály irányába, melyet be kell gyűjtenünk. A felső szinten már nem találkozunk szinte senkivel és a visszaút is eseménytelen lesz 5-6 light tank látogatásától eltekintve. A kapott új kiegészítőket is használatba vehetjük a küldetés elején, egy-két rakoncátlanabb tank kilövésekor jól jöhetnek.

O04 - ACTIVATION EQUIPMENT

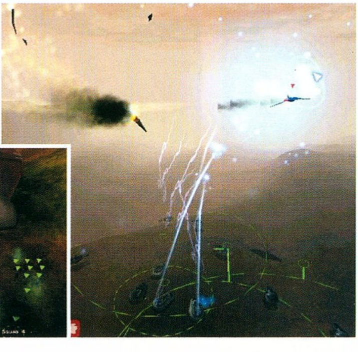
Megint a tudósokat kell kísérgetnünk a sivatagban, nem lesz unalmas feladat. Kapjuk magunkhoz a 2 teherautót, és óvatos haladásban induljunk a kijelölt bázis irányába. 2-3 hullámban main tankok fognak érkezni, hátulról is. Ezeket még könnyebb lesz elintézni a gyalogosok extra fegyverzetét használva (flame), azonban a bázis előtti kanyonban álldogáló heavy tankot csak a kapott bike-ok electro field nevű fegyverével tudjuk hatástalanítani. Ebből is látszik, hogy itt már nem lehet csak a hagyományos fegyverzettel továbbjutni. A vágatban levő bázison a tudósok egy kicsit tökölnek szokás szerint, a 2 megjelenő repülő ebben nem nagyon zavarja meg őket. A leszállási pont felé haladva viszont találkozhatunk a jól megkedvelt artillery telepített változatával. 1 gyalogos hadosztály védi; semlegesítsük, mielőtt galibát okoz.

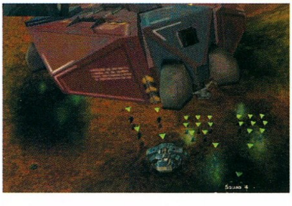
O05 - INTO THE DUSK

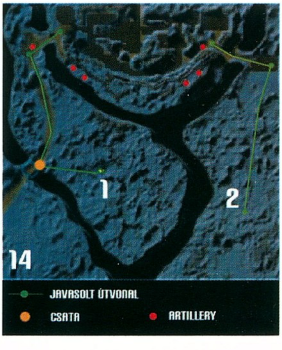
Magnus barátunk feltűnik a színen, és hatalmas csapattal hatol be az adott terület bal alsó sarka környékén. Siessünk elé, amennyire tudjuk, támogassuk csapatait, töltsük fel a lemerülőket. Main tankokat hoz főleg magával, ha lehet, vigyázzunk ezek épségére. Ha eléri a jobb oldalon középen lévő célt, és az összes ellenfél is elpusztult, akkor nekimegy a középen alul lévő bázisnak. A kritikus pont mindenképpen ez a küldetésben, vigyázzunk a saját és Magnus APC-jére, bármelyik elvesztése a küldetés végét jelenti. A bázis védelme egyébként közepes, kis odafigyeléssel lenyomható. Mindent el kell pusztítanunk a telepen, a main tankokat és egyéb egységeket se kíméljük.

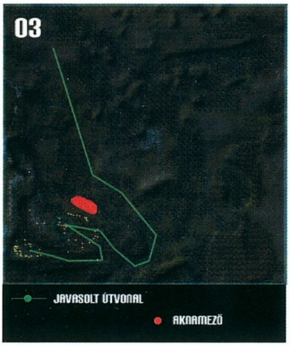
O06 - EARLY WARNING SYSTEM

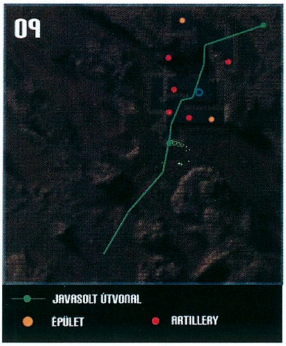
Az érkező javítóbrigádot kell istápolni egy ideig, el kell őket kísérni a használaton kívüli

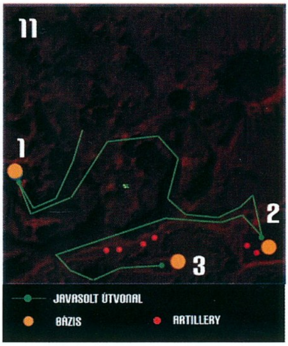


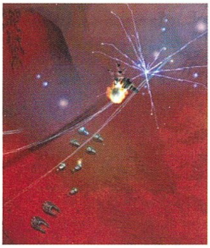








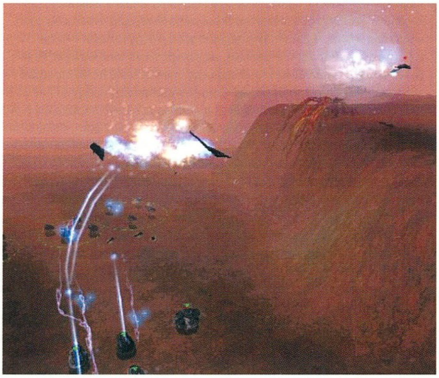




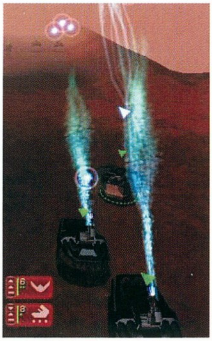
egységek sorban érkeznek a bázis felől és hátunk mögül is. Hatoljunk be a bázisra, igazából a control towert kell csak szétlőni a győzelem érdekében, de végiglődözhetjük a bázison található telepített és mozgó ellenfeleket is.

O07 - IMPORTANT CARGO

A főhadiszállás fontos feladattal bíz meg minket, mikor is a megerősített bázison található teherautót kell elhoznunk a



bázisra, ahol is 2 heavy tank ácsorog. A TMK-sok hamarosan üzemkésszé varázsolják őket, így a 2 egység csatlakozik hozzánk. Szükségünk is lesz rá, mert sok main és light tank állja utunkat. Első körre látogassunk be a power generátorhoz a bal oldali folyosón. Ellenfelünk előszeretettel telepít a hegycsúcsokra Jagger Infantrykat, ezek levadászása lesz a legnagyobb feladatunk. A power generátort nem védi nagy csapat, kiirtása után a fő bázis védelme95%-ra csökken. Miközben a generátorral foglalatoskodunk, a kint hagyottaknak is akad dolguk, az



Crayven biztonsági erők orra elől, melyeket ráadásul maga Major Thomas irányít. A bázist ellenfelünk igen jól felszerelte, sok mobil egység (main + light tank), valamint egy halomnyi ágyú található ott. A kapuknál különösen vigyázzunk, hiszen 2-2 nagy hatótávolságú fegyver került itt telepítésre. A bázison belül is várnak ránk az ellenfelek, a teherautó elhozása után is felbukkannak egységek. Ezeket feltétlenül semmisítsük meg, mielőtt visszaindulnánk a felszedési pont felé, mert útközben is lesz némi kíséretünk, és a kettő együtt túl sok lenne csapatunknak. A vége felé ismét feltűnik Major Thomas APC-je, hiába durrantjuk szét, úgy néz ki, ő nem volt benne.

O08 - HERETIC MANNA

Összetett, de korántsem nehéz feladat vár ránk ebben a küldetésben. Több célpontot is le kell küzdenünk, melyek közül az első a híd után levő bázis. Az itt található 4 ágyú nem okozhat különösebb gondot csakúgy, mint a bázis felett lévő 2 másik. A híd viszont alá van aknázva, én nem találtam más megoldást, mint feláldozni egy-két egységemet az átkelés alkalmával, azonban elképzelhető, hogy valamelyik különleges fegyver segít a dolgon. A bázis után következzenek a vájatban mászkáló teherautók, ekkorra a rakétás kocsik már feltűnnek a gerincen, ezeket jobb minél előbb megsemmisíteni. A felső részt csekély számú egység védi, az olajtartályok és a gyár elpusztítása már nem okozhat semmiféle nehézséget, találunk tartályokat az egyik eldugott völgyben is, ezek elpusztítása nélkül a küldetésnek nincs vége.

O09 – HAVE GUN, WILL TRAVEL

Egyszerű, pusztítós küldetésben vehetünk részt ezúttal. A cél a fennsíkon lévő Crayven bázis, meg kell itt semmisítenünk a fontosabb épületeket. Az újonnan kapott artillery segítségünkre lehet, azonban már messziről érezni fogjuk, hogy ellenfelünk is kapott vagy hármat belőle. Első körre ezeket kell elpusztítanunk, valamint célszerű a bázison található erőművet célba venni. Ha ez utóbbit semlegesítjük, akkor a bázis védelme2 percig leáll. Ezalatt a megmaradt ágyúkat elintézhetjük, de menjünk fel a felső szintre is, mert ott is akad belőlük egy-két darab. Ha belefér az időnkbe, akkor az itt található főépületet is romboljuk le, mire visszakapcsolják az energiát. Ezután következik a kicsit furcsa befejezés: a térkép jobb felső sarkába kell mennünk, ahol találkozunk Magnussal, aki elkezd hadoválni mindenféle kristályról és kém műholdról, majd egyszer csak vége lesz a pályának. Nem túl jó finálé, az biztos.

O10 - FOUR BRIDGES TOO FAR

4 híd uralja az egész térképet, nem nehéz kitalálni, hogy a

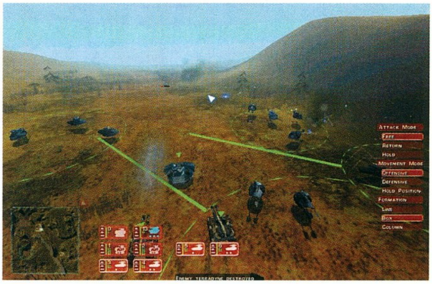
következő küldetés bizony velük lesz kapcsolatos. A sebesség most nagyon fog számítani, úgyhogy tornáztassuk meg ujjainkat. Gyors ütemben foglaljuk el a nyugati átjárót (a védelme minimális), lőjük szét a hidat elzáró barikádot. Menjünk a délihez, cselekedjünk ugyanígy. Gyorsan foglaljunk el tüzelő pozíciót a keleti hídnál, sőt akár el is kezdhetünk lövöldözni az artilleryvel a hídfőhöz: amennyi egység áll ott, biztos, hogy eltaláljuk valamelyiket. Nagyon figyeljünk, mert ekkor már csak pillanatok választanak el minket a nagy rohamig. Egyszerűen képtelen mennyiségű tank fog érkezni a híd felől, melyeket csak akkor van esélyünk megállítani, ha bevetjük a légierőt, a gyalogságot (különleges fegyver) és nem utolsósorban az artillery speciális fegyverét is sikerül a legnagyobb tömegbe belelőnünk. Ha egyetlen egység is átcsúszik a védelmen, és eléri a nyugati hidat, akkor elvesztettük a küldetést. Közben egy artillery is kijön a hídon, erre is figyeljünk. A küldetés nem túl nehéz, inkább azt mondanám, hogy aprólékos, pontos és gyors munkát követel meg tőlünk. Nem kell átmennünk a keleti hídon a győzelemhez, azonban az északi hidat mindenképpen el kell foglalnunk. Az itt lévő teljes hídzár biztosítja egyébként, hogy az ellenséges egységek ne tudjanak észak felé kerülni.

011 - SOURCE OF POWER

3 célpontot kapunk a parancsnokságtól, melyek különböző fontossággal bírnak küldetésünk szempontjából. A jobb oldalon lévő airbase elpusztításáig 1 drop ship legénységével kell gazdálkodnunk, célszerű átalakítani a gép által javasolt felállást úgy, hogy vigyünk magunkkal 1 artilleryt, valamint 2 heavy tankot. Logikus lenne az air base elpusztítása, azonban elsőre mégis inkább az outpostot vegyük kezelésbe, az itt található power generátor nagymértékben hozzájárul majd a további előnyomulás gyorsaságához. Az erőművet 2 erős repülő védi, most juthatnak szóhoz a szintén az első drop shipen szállított, különleges légelhárító fegyverzetű gyalogosok. Ezek a rakéták egy lövéssel leszedik a gépeket, érdemes tehát magunkkal vinni ezeket. Ezután már jöhet a félig lebénult légi bázis. Ha nem kapcsoltuk ki rendesen az áramot, akkor itt artilleryk és ágyúk sokasága fogad minket. Hosszú és nehéz csatára számíthatunk, hiszen tankok is állomásoznak itt szép számmal. A peremen egyébként mellékesen 3-3 artillery is küldözgeti szeretetcsomagjait, ezeket sem árt hamar kilőni, bár tény és való, alulról nagyon nehéz dolgunk lesz. A megérkező drop ship legénységével bővülve induljunk a fenti bázis elpusztítására, mely félig lebénult állapotában is félelmetes erőt képvisel. A bázist heavy tankok és 1-2 artillery is őrzi, így figyeljünk nagyon egységeinkre. Minden ellenséges épületet és egységet is el kell pusztítanunk, ez utóbbiak közül egy-kettő a hegyek között kóricál, meg kell őket keresnünk a végső győzelem érdekében.

012 - COVERT BEGINNING

A csavaros történet ismét érdekes irányt vesz ebben a nem túl nehéz küldetésben. Első célpontunk a bal oldalon középen levő bázis lenyomása lesz. Hatalmas erő fedezi az itt található erőművet, hiszen 3 mozgó + 3 fix telepítésű artillery mellett egy

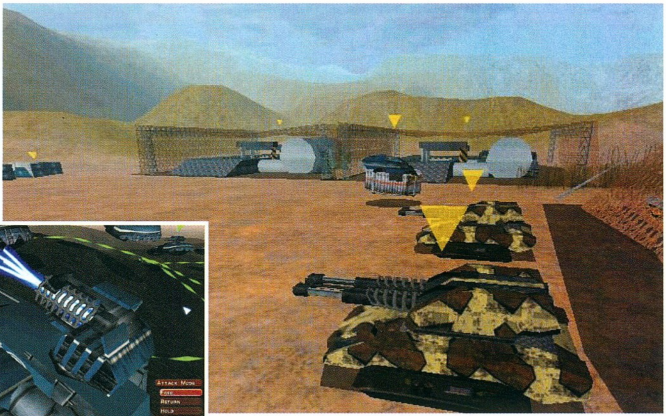


halom ágyú várakozik ránk. Ha sikerül kilőni a rakétavédelemmel ellátott erőművet a komolyabb harcérintkezés előtt, akkor szerencsénk van, ha nem, egyenként kell leszedegetni mindent. El kell dönteni, hogy messziről nyomjuk le a védelmet, vagy betörünk a bázisra. Én ez utóbbit választottam, nem is maradt állva senki a heavy hoverekkel szemben. Gyorsan kell cselekednünk, mert az első lesz nagyon nehéz, ha figyelünk arra, hogy egységeink kellően védjék egymást a nagy rohanásban. Célszerű rögtön a kráter felé indulni elvágva ezzel a csapat útvonalát. Lépjünk be a teherautókkal együtt a kráterbe, és foglaljunk el védekező pozíciót, hamarosan nagy mennyiségű main + rocket + heavy tank ereszkedik le ugyanazon az útvonalon, amelyen mi is jöttünk. A csapban egy artillery is

SABOTAGE KÜLDETÉS

A Cheat rovatban találhattok egy remek kódot, mely segítségével a játékba rejtett titkos küldetés elővarázsolható. Feladatunk az olajkitermelő telep megsemmisítése lesz mindössze 2 szakasz katonával. Különleges felszerelésként mindenképpen érdemes radart vinni magunkkal, valamint jól megválogatni a fegyverzetet. Hiába rejtőzködünk (bár azért érdemes), az érkező main tank és light tank szakasz meg fog találni minket csakúgy, mint a bázis körül bóklászó 2 csoportnyi katona. A bázis védelme nem túl erős: 2-2 agyú oltalmazza, azonban a gyalogosokkal nem lesz gyors menet a legyőzésük. Az épületek lerombolása ezek után már csak rutinfeladatnak tűnik.

lövésektől kezdve erős csapat közelíti meg a bázist a síkság felől. A tankokra érdemes tartogatni az artillery speckó fegyverét, de még ezzel együtt sem lesz könnyű dolgunk. Mindezek mellett a tempó fokozódik, hiszen üzenetet kapunk a bázisról, hogy a jobb alsó teherautókat kísérő konvojt kell semlegesítenünk úgy, hogy az autók ne sérüljenek meg. A konvojt main tankok és rakétás kocsik alkotják, legyőzésük nem található, mely általában a gerinc egy másik nyílásán keresztül közelít meg minket. A végére marad a csattanó, a leérkező drop ship nagy halom baráti heavy Crayven tankot rejt, méghozzá a renegát Sarah Parker vezérletével,



akit már a múlt alkalommal megismerhettünk.

O13 - WINTER WONDERLAND

Ez volt az a küldetés, amely nagyon sokáig fejtörést okozott, majd meglátjátok, hogy miért, pedig a feladat nem néz ki túl bonyolultnak. Első körben csak 1 hajót kapunk, mely legénységének meg kell védenie a központi bázist és a térképen jelölt 3 erősítést. Nos, felesleges pazarolni erőinket az outpostok védelmére, inkább a járatok torkolatánál állítsuk fel kevéske egységünket. A 2 perc után megérkező első hullám könnyű egységekből és gyalogosokból fog állni jórészt. Ha ezeket lenyomtuk, jöhet a további 2 ship leszállása, méghozzá lóhalálban, mert óriási mennyiségű ellenfél araszol a bázis felé. Kár felsorolni, hogy mi minden érkezik, elégedjünk meg azzal, hogy látni fogjuk a Crayven erők teljes választékát. A kis csapatokba rendezett egységeknek állandóan mozogniuk kell az érkezők irányába, az összes létező kanyon tele lesz ellenféllel. Lesz egy pillanatnyi szünet a támadásban, ekkor már készülhetünk a lehetetlenre, hiszen kb. 8 artillery közelít felénk különböző kanyonokban, sok heavy és rakétás tank támogatja őket. Az összest kinyírni igazi művészet, ebben küldetésben az életben maradás a cél, de ez inkább csak az APC-re igaz. Nem is mondtam, hogy Magnus APC-je is itt tartózkodik, rá is fokozottan kell vigyáznunk, annál is inkább, mert nem mi irányítjuk a mozgását. Az ismertetett nagy halom egység kilövése közben kapjuk a parancsot, hogy vissza kell vonulnunk a Zebra pontra, ahova a leszálló hajó érkezik. Én itt akadtam el nagyon sokáig, mert nem kell mindenkit elvinnünk ide, csak a saját APC-nknek kell biztonságban eljutnia a leszállási pontra. A többi egységet célszerű otthagyni Magnus mellett, mert ő nem tágít a bázisról, azonban az érkező ellenséges falkák egy pillanat alatt darabokra szedik, ha nem vigyázunk rá. Ilyenkor is sajna vége a küldetésnek. Egyszóval szerintem ez a legnehezebb küldetés, részemről teljesen átvariáltam a gép által felajánlott összeállítást ahhoz, hogy meg tudjam csinálni. 3 artillery, 1 légvédelem, 2 gyalogos torpedó csapat és sok heavy tank került be a válogatásba. Az utolsó nagy csata így is halomra leamortizálta a csapatot, mert ki kellett menni a heavy tankokkal az ellenséges artilleryket megsemmisíteni mielőtt, közelebb értek volna, mert ha egyszerre tüzeltek minden oldalról, akkor az összes egységem elpusztult egy pillanat alatt. Aki ezt megcsinálja komolyabb fokozaton, az tényleg elmondhatja, hogy profi a Ground Controlban.

O14 - DESPERATION ATTACK

Ez a feladat is jócskán meg van csavarva, nagyon oda kell figyelnünk az apróságokra. Ez rögtön az elején kezdődik, hiszen csak 1 ship áll a rendelkezésünkre, melynek legénységét úgy kell megállapítanunk, hogy önállóan is alkalmasak legyenek védelemre (1 artillery + heavy tank + 1 torpedó infantry). Velük kezdjük a bevetést, melyben mindjárt Jessica segítségére kell sietnünk a hídnál. Érdemes igyekezni, hogy az érkező Crayven egységek (heavy tank, rocket, main tank, repülő) ne nagyon csupasszák le a sereget, mert az lesz az északnyugati bázis elfoglalója. A tisztogatás után induljunk velük együtt a bázis felé, az artilleryvel minél messzebbről küzdjük le az erősebb célpontokat (artillery is van vagy 3); gyorsan meg kell pucolnunk a bázist, mert különben a baráti csapatok nagy veszteségeket fognak szenvedni. A heavy tankokkal nyomuljunk be a bázisra, és ártalmatlanítsuk az érkező egységeket, azonban ne menjünk át a hídon, vagy legalábbis óvatosan, mert 3-3 artillery vár minket a nyugati és a keleti peremen. Ha a nyugati szekciót ártalmatlanítottuk, akkor jöhet a 2 másik ship, melyeket célszerű a keleti leszálló pontra irányítani. Északra kell indulnunk a kipakolt egységekkel, az itteni bázis gyengébb egy fokkal, de 2-3 artillery, heavy tankok és jagger unitok felbukkanására azonban itt is számíthatunk. A keleti hídon áthaladva már csak minimális ellenállásra számíthatunk a másik bázis elpusztítása után. Főleg az orvlövész egységekre kell figyelnünk, mert a többi csapat a két bázishoz volt irányítva. Minden jelölt célpontot meg kell semmisítnünk a bázison, ami inkább már csak uncsi műveletnek számít. Arra vigyázzunk a küldetés során, hogy nem szabad másodiknak a középső bázist elpusztítani (ezért is osztottam ketté a csapatot), mert előfordult velem, hogy a gép nem vette észre, hogy mindent eltöröltem a föld színéről a keleti bázison, ha ezt vettem harmadiknak (szerintem programhiba).

O15 - THE LAST DANCE

Ahhoz képest, hogy elvileg ennek kellene a legnehezebb küldetésnek lennie, bizony nem nagy pukkanás. A megérkezés után rögtön némi ellenállásba botlunk, vigyázzunk az APC-re és az artilleryre, mert természetesen ezek lesznek az elsődleges célpontok. A bázis védelme akár még a legnehezebb fokozatban is lenyomható (direkt kipróbáltam) az eddig összegyűjtött tapasztalattal. Lassan előrenyomulva irtsuk ki az ágyúkat, az artilleryket és az érkező, főleg main tankokat, majd induljunk a Xenofact csoport felé. Ha elérjük a csoportot, akkor valamiféle feltöltődés kezdődik el, azonban míg ez befejeződik sem fogunk unatkozni, hiszen újabb csapat érkezik a fennsíkon Major Thomas kíséretében. A 2 artillery és a sok tank nem okozhat különösebb gondot, desszertnek pedig nem marad más, mint az ellenséges APC legyőzése, ami egyben a játék végét is jelenti.

Bear™
bear@vogel.hu

RPG ÁTTEKINTŐ

A HŐSKORTÓL NAPJAINKIG

Mivel a számítógépes szerepjátékok új reneszánszukat élik, úgy gondoltuk, lassan ideje lenne bemutatnunk, mit is jelent ez a fogalom. S mi lehetne ideálisabb alkalom erre, mint a jelenlegi szám, melyben rögtön a téma három neves képviselőjéről (Icewind Dale, Vampire, Diablo 2) is írhattunk.

Először is, mit értünk szerepjátékok vagy angol rövidítéssel RPG-k alatt? Hagyományos értelemben egyfajta papíron és élőszóban játszott társasjátékot, melynek történetét az ún. mesélő adja elő a játékosoknak, akik kitalált hőseik jellemvonásai alapján reagálnak az adott szituációkra.

Legtöbben úgy vélik, J. R. R. Tolkien remekműve, a Gyűrűk ura volt az a könyv, mely elindította a szerepjátékok hullámát. Ezt olvasgatva ült össze pár fiatal, hogy elmerülve fantáziaviláguk mélységeiben hősöket és szörnyetegeket teremtsenek, s megpróbálják azok tulajdonságait szabályokkal és számokkal leírni. A legelső játék, mely igazán nagy sikert ért el, a Dungeons & Dragons volt, melyet pár évre rá új, átdolgozott kiadás követett Advanced Dungeons & Dragons címen. Sokan azt hiszik, minden szerepjáték AD&D, pedig ez egyáltalán nincs így, százszám léteznek más rendszerek, fantasy, sci-fi, horror, sőt, rajzfilm-környezetben is, ám az tagadhatatlan, hogy részletesen kidolgozott világának, rendkívül nagy bestiáriumának, kaland- és eszköztárának köszönhetően ez az egyik legkedveltebb játékforma.

És mi a helyzet a számítógépes körökben? Vajon itt beszélhetünk-e egységes szerepjáték-stílusról? Egyáltalán nem, ha lehet, az egyes kategóriák még jobban elkülönülnek, hisz a papíron játszott játékokról legalább azt minden esetben elmondhatjuk, hogy több játékos csapatmunkájára és fantáziájára épülnek, s a szabályok csak segítik őket az összhang kialakításában. De milyen vonást emelhetünk ki a kötött lehetőségekkel dolgozó gépek esetében? A következőkben pár példával próbálom érzékeltetni, micsoda különbségekkel lehet találkozni, talán ily módon sikerül megérteni, mire gondolok.

A számítógépes játékipar gyermekkorában egészen más világ uralkodott, mint napjainkban. Nem voltak több gigabájtnyi adattal dolgozó, valósághű megjelenítést lehetővé tevő szupergépek, csupán kezdetleges karakterkészletet használó, egyszerűbb feladatok elvégzésére alkalmas masinák. Az emberek mégis élvezték a játékokat, mert megdolgoztatták agytekervényeiket.

Akkoriban a legnagyobb kedvenc a Bard's Tale sorozat volt, mely elsősorban szöveges megjelenítést alkalmazott. Kicsiny ablakban, vonalakból megrajzolt labirintusban lehetett bolyongani az iránynyilak segítségével, de amúgy minden egyéb tevékenység elvégzésére szövegeket kellett alkalmazni. A játék nagyrészt annyiból állt, hogy össze-vissza mászkálva meg kellett küzdeni az érkező szörnyetegekkel, melyek legyőzéséért tapasztalati pont járt. Mikor ebből kellő mennyiségű összegyűlt, a főhős szintet lépett, ezáltal tulajdonságai javultak, és erősebb támadások végrehajtására vált képessé.

A harcrendszer rendkívül egyszerű volt, rövid időtartamot jelképező fordulók vagy körök elején kellett kijelölni, mit szándékozol tenni. Támadhattál, védekezhettél, varázsolhattál vagy elmenekülhettél, aztán mikor sikerült döntened, a gép kiszámolta a végkimenetelt.

Sokáig ez a stílus volt az uralkodó, melyben igazi szerepjátszásra nem igazán adódott mód, inkább logikus gondolkodásra, osztásra-szorzásra. Ám volt benne valami, ami hetekre, sőt, hónapokra a képernyők elé szegezte a játékosokat, akik számos négyzetrácsos füzetet telefirkáltak a labirintusok térképeivel, hátha így közelebb jutnak a fejtörők megoldásaihoz.

Később, a technika fejlődésével a lehetőségek is megváltoztak. Az SSI cég sikerprogramjaiban, a Pool of Radiance sorozatban már izometrikus, területekre osztott terepen püfölhetted a lényeket, így lehetővé vált például, hogy hátrább vond csapatod túlzottan sérült egyedeit, ahol viszonylag biztonságban meghúzódhattak a támadók karmai vagy fegyverei elől. Ezzel a módszerrel sokkal jobban lehetett stratégiázni, lehetővé vált olyan varázslatok bevetése is, melyek adott területen sebeztek, így ha sikerült egy helyre összegyűjtened ellenfeleidet, jóval nagyobb pusztítást vihettél végbe köztük.

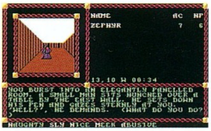
Aztán a világ ismét változott, és megjelent a háromdimenziós ábrázolásmód. Legismertebb képviselői az Eye of the Beholder sorozat, a Wizardry 6-7 és a Might and Magic 3-5. Ezek közös vonása, hogy a játék első személyű perspektívából látott, 90°-ban forgatható labirintusokban játszódott, s itt zajlottak a harcok is. A Wizardry és M&M esetében ez továbbra is körökre volt osztva, de a Beholder már valós időt alkalmazott. Talán ez volt az a pont, amikor az akció, a reflexek először kaptak komoly szerepet a győzelem kivívásában. Az órákon át tartó, komoly fontolgatást igénylő összecsapások megszűntek, minden azon múlt, időben félre tudsz-e lépni ellenfeleid csapásai vagy tűzlabdái elől, s viszonozni tudod-e támadásaikat.

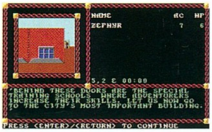
A következő lépcsőfokra először az Ultima Underworld

sorozat lépett; ez volt az a program, mely szakított a 90°-os mozgathatósággal s helyébe szabadon elforgatható elsőszemélyű nézetet helyezett. Ezáltal az akció végképp befurakodott a szerepjátékok soraiba, s a két stílus összeolvadása megkezdődött, bár azért a jól kidolgozott fejlődési rendszernek, a karaktertulajdonságoknak, valamint a feladatoknak köszönhetően még mindig többet kellett gondolkodni bennük, mint a szintén akkortájt megjelenő Wolfenstein 3D-ben vagy Doomban.

Azóta számtalan hibrid játék készült, ma már nem is igazán lehet megmondani, melyik hová sorolható be. A karakterfejlődés alapján akár a Diablo is lehetne szerepjáték, de mivel a hangsúly elsősorban a játékos ügyességén van, sokan elutasítják ezt a véleményt, és inkább akciójátéknak kiáltják ki. Ugyanakkor, bár a Baldur's Gate rendkívül hasonló kezelőfelülettel rendelkezik, fantasztikus részletességű története miatt senkinek sem jutna eszébe akciójátéknak nevezni. Vagy másik példaként említhetném a System Shockot, mely kezelését tekintve inkább első személyű lövöldözős játék, ám pár extra funkció és a feladatok összetettsége miatt közelebb áll az RPG-khez.

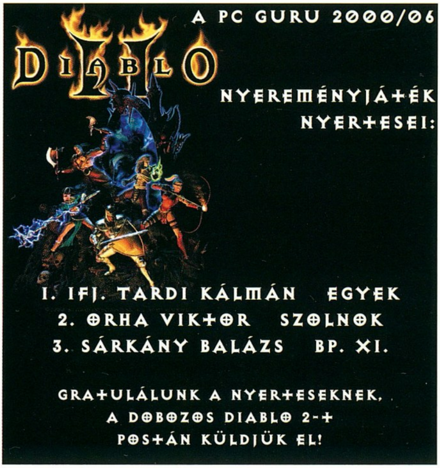
Akkor hát mit nevezhetünk számítógépes szerepjátéknak? Nem könnyű megmondani. Úgy vélem, ehhez a kategóriához mindenképpen hozzátartozik a karakterlap és tulajdonságfejlesztés követelménye, de mindez mit sem ér kellőképpen kidolgozott történet és fejtörők nélkül.





Sajnos azok a játékok egyre ritkábbak, melyek megnyeréséhez heteken át tartó küzdelemre és gondolkodásra van szükség, mostanában a hangsúly a pergő akcióra helyeződött át. De jön a legújabb generáció, mely teljesen megváltoztatja ezeket az elképzeléseket, és ezt az interneten játszható online szerepjátékok képviselik. Ott aztán valóban minden megvalósítható, ami a szó eredeti értelméhez kötődik, a digitális világokban összegyűlt kalandozók nem csupán szörnyek csépelésével tölthetik idejüket, de egymással beszélgetve kedvük szerint alakíthatják hőseik jellemvonásait, saját fantáziájukkal egészíthetik ki a látottakat. Talán mondanom sem kell, jelenleg ezen a téren az EverQuest a király, de rohamléptekkel tör előre a Microsoft cég Asheron's Callja és számost más csapat is dolgozik már saját játékán. Kíváncsi vagyok, mit hoz a jövő.

Bird
bird@vogel.hu



ICEWIND DALE

StartBox

Fejlesztő: Black Isle
Kiadó: Interplay
Web: www.inteplay.com

A Bioware és a Black Isle nevét igazán csak a Baldur's Gate megjelenése óta tartják számon a szakmában. A BG azóta klasszikus lett, s már másfél éve nem akadt olyan játék, mely felvehetné vele a versenyt. Próbálkozások persze szép számmal akadtak (Ultima 9, Might & Magic VIII...), de esélyük sem volt ezzel a kiváló szerepjátékkal szemben. A diadalmenet több, mint egy éve tartott már, amikor is az első hírek szállingózni kezdtek a potenciális trónkövetelőről, az Icewind Dale-ről. A hír azonban nem keltett nagy riadalmat az Interplaynél ugyanis az Icewind Dale-t is a Bioware fejlesztette. Őszintén szólva nem nagyon figyeltem oda a játékra, mivel nem tudtam elképzelni, hogy a BG-t bármi is felülmúlhatja. A véletlenek szerencsés egybeesésének következtében rengeteg RPG érkezett a nyár elején. Az ezekre szakosodott tesztelők (Lily - Diablo 2, Bird - Vampire) annyira el voltak havazva, hogy megkértek, segítsek be nekik az Icewind Dale megírásával. Mivel éppen akkor fejeztem be a Soulbringert és a Diablo 2-t, örömmel vállaltam el ezt a kellemesnek ígérkező feladatot. Hihetetlen jól döntöttem, amikor belevágtam ebbe a kalandba, mivel már egy hete remekül szórakozom. Azt hiszem, a BG óta nem volt ilyen jó szerepjáték a kezeim között. Volt bennem némi félsz, azt hittem, az ID egyszerű rókabőr lesz, mely nem tud lekötni egy óránál tovább. A hajnalig tartó kalandozások azonban gyorsan meggyőztek ennek az ellenkezőjéről. Egyszerűen abbahagyhatatlan.

Persze azért nem szabad megfeledkeznünk a hibákról sem, hiszen szép számmal akadnak azok is. Kezdjük mindjárt a bugokkal, melyek bizony okozhatnak meglepetéseket. Rögtön az elején le kell szögeznem, hogy a hibák ellenére végig lehet játszani a játékot, a bugok csupán apró kellemetlenségeket okoznak. A Black Isle rögtön a megjelenés után kiadta az 1.01-es béta patch-et, mely rengeteg hibát orvosolt. A hivatalos javítás július második hetében kerül kiadásra, tehát kis szerencsével megtaláljátok a CD-n.

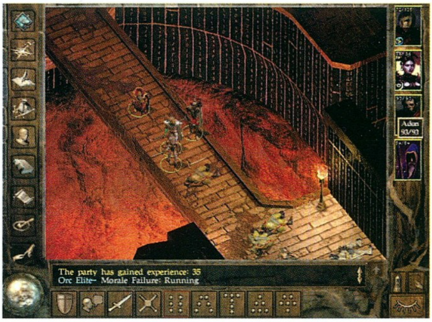
A játék két CD-n jelent meg, de ez nem jelenti azt, hogy sokkal rövidebb lenne a BG-nél. A pletykák szerint a Black Isle kifejlesztett valamiféle új tömörítési eljárást, melynek segítségével sikerült ilyen kis helyre bezsúfolnia a játékot.

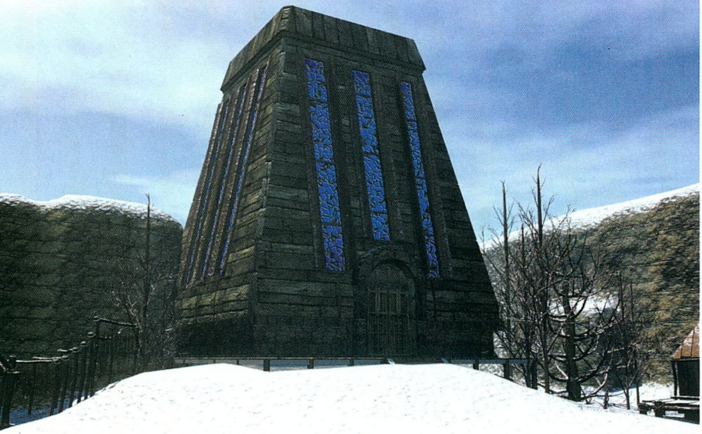
TÖRTÉNET

A Jeges Szelek Völgye. Kötve hiszem, hogy van olyan fantasy rajongó, akinek ne Drizzt Do'Urden neve jutna eszébe erről a helyről. A renegát drow elf, aki elhagyta gonosz népét, s inkább a felszínen, a kegyetlen nap alatt kutatja a boldogságot. A Kardpart összes nagyobb városában megfordult, de igazán csak a Világ Gerince hegység innenső oldalán érezte otthon magát. Itt találta meg igaz barátait és az otthonát.

A Black Isle sem tudta kihagyni a komor és kegyetlen tundravidéket, ahol nap, mint nap meg kell küzdeni az életben maradásért. Kalandjaink Eastheavenben kezdődtek, Tízváros egyik halászfalujában, néhány évvel a Baldur's Gate-i események után.

Az Icewind Dale-ben sajnos le kell mondanunk a nagyobb városokról. Ez nem is baj, hiszen meglehetősen érdekes lenne Baldur kapuja nagyságú várost elhelyezni a semmi közepén. Összesen két apró falu kapott helyet a játékban. Nem kell azonban megijedni, ez nem jelenti azt, hogy egyetlen hétvége alatt végig lehet rohanni a programon, sőt, ellenkezőleg. Számításaim szerint hozzávetőleg 70 óra tiszta játékidővel kell számolnunk. Jómagam már egy hete csak ezzel foglalkozom, de még csak az utolsó fejezetig tudtam csak eljutni. A BG-hez hasonlóan most is fejezetekre osztották a játékot. Az előszóval együtt hét fejezetre bontották a történetet. A küldetések meglehetősen lineárisak, ebből a szempontból a BG nekem sokkal jobban bejött. Csak akkor juthatunk el új helyszínre, ha már teljesítettük az előző pályát. Mint ahogy azt már említettem, Eastheavenből indulunk kis csapatunkkal, viszont egy kellemetlen lavinaomlás után egyedül maradunk a vadonban. A BG-től eltérően a játék során nem találkozunk előre generált NPC-kkel. Aki több karaktert szeretne indítani, az kénytelen lesz saját maga elkészíteni őket. Ez nekem annyira nem tetszett, hiszen a Baldur's Gate-ben az NPC-k kiválasztása volt számomra az egyik legizgalmasabb feladat. A játék során bármikor készíthetünk karaktert, csak arra kell vigyáznunk, hogy egyes szinten néhány HP-vel a durvább szörnyek könnyen végeznek vele. A karakterbetöltés számos csalásra ad lehetőséget. Elég, ha egyszerűen megduplázzuk vagy triplázzuk a legjobban felszerelt karakterünket, elszedjük a varázstárgyait, majd azokat jó





pénzért eladjuk a boltban. Kezdetben ez a módszer igen csábítónak tűnik, mivel állandóan pénzhiányban szenvedünk, de a játék vége felé már többszázezer arannyal az erszényünkben szaladgálunk, s nem tudjuk mire költeni a vagyonunkat. Varázstárgyat nem szabad venni, hiszen a főellenségektől elszedett fegyverek sokkal jobbak, mint azok, amelyeket a boltban vehetünk meg.

Kicsit csalódtam, mikor a játék során egyszer sem találkoztam kedvenc karaktereimmel. Jó lett volna együtt harcba indulni Drizzttel, de sajnos ő éppen a BG2 szereplésével volt elfoglalva, így nem tudott időt szakítani erre a vendégszereplésre. Helyette viszont felbukkant Crenshinibon, az álnok kristályszilánk, aki ismét alaposan megkavarja a lapokat.

GRAFIKA ÉS ZENE

Az a fránya felbontás. Másfél évvel ezelőtt a 640X480 még jó volt, de manapság bizony ez már kevés. Alig várom a Baldur's Gate 2-t, melyben végre valahára felkapcsolhatunk 800X600-as felbontásba. Itt sajnos még be kell érnünk ezzel, de a gyönyörűen kivitelezett pályák némiképp kárpótolnak. Nem tehetek róla, de akaratlanul is összehasonlítottam a hónap másik nagy sztárjával, a Diablo 2-vel. A sivatagi pálya kivételével bizony ezen a területen is az Icewind Dale került ki győztesen. Mindenféleképpen ki kell emelnem az igazi csemegét, az óriások megjelenítését. Amikor először beléptem a fagyóriások barlangjába, s megláttam a méretkülönbségeket, alaposan meglepődtem. Ez csak tovább fokozódott, amint megindultak kis csapatom felé. Az animátorok hihetetlen munkát végeztek, a legapróbb részletre is odafigyeltek.

Az Icewind Dale hivatalosan nem támogat 3D-s kártyát, bár ennek ellenére a játék indításakor bekapcsolhatjuk ezt az opciót is. Sajnos jelen pillanatban nem működik még tökéletesen (bizonyos videokártyákkal összeakad), de az ígéretek szerint a készítők ezt a gondot is orvosolják a közeljövőben. A varázslatok megjelenítése szódával elmegy, nem rosszabb az átlagnál.

Amikor meghallottam az első falu zenéjét, nem hittem a fülemnek. Ez a fülbemászó muzsika olyan hangulatot teremtett, amelyet csak nagyon kevés játék tesztelése során tapasztaltam meg. Minden helyszín különböző zenei aláfestést kapott, s bátran állíthatom, hogy a szerzőknek nincs miért szégyenkezniük.

A legfontosabb NPC-k angolul meg is szólalnak. Kíváncsi vagyok, hány évnek kell még eltelnie, hogy ez ne kuriózum, hanem természetes legyen.

JÁTSZHATÓSÁG ÉS JÁTÉKÉLMÉNY

A Baldur's Gate rajongóknak az irányítás nem okozhat gondot, de az újoncoknak nem árt átolvasni a kézikönyvet. Illik tisztában lenni az AD&D kettes kiadásának a szabályaival, mivel ezek ismerete alaposan megnöveli a játékélményt. Jó tudni például, hogy az AC és a THACO akkor jó, ha alacsony, a varázslatokat használat előtt memorizálni kell, némely varázstárgy üti egymást...

Természetesen eme ismeretek (s idegen nyelv tudása) nélkül is végigvihetjük a játékot, csak ebben az esetben a legjobb részből (történet, apró finomságok) kimaradunk.

Az átvezető képsorok külön bekezdést érdemelnek. Nem kell itt persze Diablo 2 szintű animációkra gondolni. A könyvlapozós módszer meglepően jó, a játékos szinte úgy érzi magát, mint amikor az öreg kandalló mellett ül egy hatalmas könyvvel a kezében, s felidézi kalandos ifjúkorát a következő generációnak.

A készítők figyelmét az apróságok sem kerülték el. Alaphiba a fantasy játékokban, hogy a trollokat egyszerűen meg tudjuk ölni. Ez nem így van, hiszen őket csak savval vagy tűzzel lehet megakadályozni a regenerálódásban. Most először láttam szerepjátékban, hogy a trollokat le kell önteni lángoló olajjal, s csak így halnak meg végleg. Persze alternatív megoldásként használhatjuk a sav alapú varázsigéket vagy a tűzsebzést okozó kardunkat is. Csak rajtunk áll, melyik megoldást választjuk.

KELL EGY CSAPAT!

Ilyenkor kell azt mondani, hogy a csapatösszeállítás magánügy, senkinek semmi köze hozzá. Én azért mégis megosztanám a tapasztalataimat, hiszen aki a játék elejétől jó csapattal megy, az sokkal könnyebben boldogul a vége felé. Nálam a legjobban a paladin jött be. Iszonyú jó harcos, minimális szinten tud gyógyítani, védve van a gonosztól, felismeri a gonoszt, minden páncélt tud hordani, s specializálódhat bizonyos fegyverekre. A karaktergeneráláskor vigyázzunk arra, hogy az ereje, az ügyessége és a fizikuma a maximum (18, illetve az ereje még ennél is magasabb) legyen. Ez azért kell, mert hihetetlen bónuszokat kapunk, ha a tulajdonságokat felvisszük a lehető legnagyobb értékre. 18-as ügyesség esetén például 4-et kapásból levesz az AC-nkből. Figyeljünk oda ezekre az apróságokra, mert így hihetetlen jó karaktereket fejleszthetünk a játék végére. Sajnos nincs lehetőségünk áthozni a BG-s csapatunkat, de ez nem is akkora baj, hiszen a történetet kezdő karakterekre optimalizálták.

A paladin azonban önmagában nem elegendő, társak nélkül nem boldogul. Mindenféleképpen indítsunk papot. Ő lesz az, aki meggyógyítja a sebeinket, semlegesíti a mérgeket, s feloldja a mozdulatlanság varázslatot.

Nélkülözhetetlen csapattag, akárcsak a tolvaj. Nélküle ne induljunk el, mivel rengeteg csapda kerül az utunkba, s egyedül ő tudja semlegesíteni őket. Remek íjász (bár csak a short bow-t tudja használni), ő lesz az, aki a távolból megakadályozza a varázstudókat munkájukban (elég egyetlen találat, s a koncentráció megszakadása miatt a mágus vagy a pap már nem tudja befejezni az elkezdett varázslatot). Ráadásul harcosnak sem utolsó, bár a páncélok terén igencsak meg van kötve a keze. Lopni nem érdemes vele, inkább a csapdafelderítési és semlegesítési képességeit kell fejleszteni. A negyedik karakter legyen mondjuk mágus, aki szinte csak azért kell, hogy azonosítsa az

ismeretlen mágikus tárgyainkat. Ez a négy karakter bőven elegendő, felesleges kitölteni a maradék két helyet. A feladatok teljesítéséért és a szörnyek megöléséért kapott tapasztalati pontok ugyanis egyenlő arányban eloszlanak a csapattagok között. Ezúttal is van „experience cap", vagyis nem fejlődhetünk a végtelenségig. A hírek szerint a tolvaj érheti el a legmagasabb szintet. Maximum 18-ig fejlődhetünk, de szerintem az átlagos játékosokat nem fenyegeti az a veszély, hogy beleütköznének ebbe a korlátozásba.

A karakterek rendkívül fontosak, viszont fabatkát sem érnek megfelelő felszerelés nélkül. Az Icewind Dale ezen a területen is nagyot domborított. A Baldur's Gate-ben nem nagyon tudtunk +2-esnél jobb fegyvereket szerezni. A játék ezúttal sokkal bőkezűbben osztogatja a varázstárgyakat. Nem ritka a +4-es varázsfegyver sem, s találtam már +2-es lovagpáncélt is. Ráadásul a különböző tárgyak még különleges képességekkel is felruházzák viselőjüket. Gyakran a magunkra öltött tartozékok még az alaptulajdonságainkat (erő, ügyesség...) is befolyásolhatják.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

rpgplanet.com
rpgvault.ign.com/features/interviews/icewind.shtml

A JÁTÉKMENET

Sokan féltek attól, hogy az Icewind Dale egyszerű hack&slash lesz, vagyis a szerepjátszás helyett a harc fog dominálni. Való igaz, hogy a nagyvárosok hiányából fakadóan jóval kevesebb lehetőségünk lesz a párbeszédekre. Az Icewind Dale-ben inkább a labirintusok kerültek előtérbe, ahol bizony rengeteget kell csatáznunk. Szerencsére kevés kivételtől eltekintve (egyetlen ilyen barlang volt a játékban), az ellenfelek nem termelődnek újra. Ez persze nem jelenti azt, hogy biztonságban lennénk alváskor, hiszen akkor minden megölt ellenfél után nyugodtan szunyókálhatnánk néhány napot. Ez persze csak akkor baj, ha a csapatunk nagyon legyengült, hiszen ha elegendő időt szánunk a tápolásra, akkor iszonyú erős karakterekkel vághatunk neki a kalandoknak. Ez persze borzalmasan unalmas, így nem is ajánlom senkinek. Nekem külön öröm, hogy a készítők tapasztalati pont hegyekkel jutalmazzák azokat, akik végigolvassák a hosszú szövegeket. Sokan panaszkodtak a Baldur's Gate-re a temérdek szöveg miatt. Őket sajnos el kell, hogy keserítsem, mivel ebben a játékban egy lattal sem jobb a helyzet (még szerencse). Csak azok értik meg a történetet, akik türelmesen végigolvassák a szövegeket, s megpróbálnak szerepjátékosként játszani. A „mindenkit megölök" stratégiával is végig lehet játszani, de nagyon sok remek alküldetésről lemarad az, aki elnyomja a szövegeket. Nagyon jó példa erre a fagyóriások királyának esete. A történet szerint meg kell tőle szereznünk egy medált, amely a hatalmát jelképezi. Mit tesz erre a vérszomjas kalandozó? Ordítva berohan a barlangba, s kardélre hány mindenkit. A szerepjátékos egyedül megy a király elé, mint a fő gonosz küldötte. Virágnyelven megfenyegeti a királyt, majd ráveszi, hogy önként adja át a medált (ezért külön kap tapasztalati pontot). Aztán természetesen ledarálja az óriásokat, csak hogy tudják, hol a helyük.

A készítőknek még arra is volt energiájuk, hogy néhány fejtörőt is betegyenek a játékba. Rejtett kapcsolót kell megkeresnünk, és agyafúrt törpfeladványokat kell megfejtenünk.

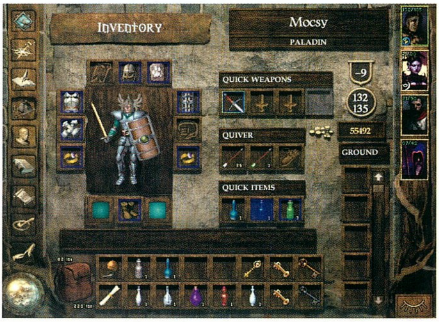
A karakterek útkeresése határozottan javult. Sokkal gyorsabban eljutnak az általunk kijelölt területre, bár néha még mindig előfordul, hogy elakadnak valami buta helyen.

VÉGEREDMÉNY

A kora nyári szerepjáték-szüret meglepő eredménnyel zárult. A régóta várt játékok nem tudták hozni azt az eredményt, amelyet elvártunk tőlük. A három éve fejlesztett Diablo 2 bizony alulmaradt az Icewind Dale-lel szemben, s nem is akárhogy. A nagy riválís egyedül az animációk terén tudott felülkerekedni, bár azt az igazság kedvéért azért hozzá kell tennünk, hogy a Diablo 2-re csak megszokásból használjuk a szerepjáték kifejezést, igazából köze nincs hozzá. Az Icewind Dale viszont minden porcikájában RPG, s véleményem szerint ugyanolyan klasszikus lesz, mint a nagy elõd, a Baldur's Gate. Kiegészítő lemezről egyelőre még nem szól a fáma, de nagyon meg lennék lepve, ha elmaradna. Folytatás minden bizonnyal egy év múlva, a Baldur's Gate 2 motorral.

Remek játék, minden szerepjáték-rajongónak játszani kell ezzel a darabbal. Higgyetek nekem, nem bánjátok meg.

Mocsy



GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P200, 32MB RAM, 500MB HDD, D3D

91

ATLANTIS 2

StartBox

Fejlesztő: Cryo Interactive
Kiadó: Cryo Interactive
Web: www.cryo-interactive.com

„- Te meg én, mindketten nagy utat tettünk meg, Ten.

- Ismered a nevemet? Ki vagy te? Miért vártál rám itt?

- Én vagyok a Kristály Őrizője. Néhány nappal ezelőtt, sok ezer év után végre életre kelt. Számomra ez volt a jel. Így hát itt vagyok. Most pedig fogd a kristályt! A tiéd.

- Semmire sem emlékszem az ide vezető utamból. Miért jöttem?

- Mert te vagy a Fény Hordozója. Mert lényed egy titkos része felébredt, és idevezérelt téged. A Fény és a Sötétség vagytok, és ezt semmi sem változtathatja meg…"

Az erő két oldala, a Fény és a Sötétség újra összecsap. A Cryo három évvel ezelőtti játéka most folytatódik, s az atlantiszi hős, Seth leszármazottjának a bőrébe bújva igyekezhetsz megmenteni a világot. Az előző részről legfeljebb annyit illik tudni, hogy a szárnyaikat bontogató 3D-gyorsítók idejében csodálatos grafikával emelkedett ki a többi alkotás közül, igazán nagy sikert viszont nem ért el, bár ebben az akkor (is) tomboló Quake-láz közrejátszhatott.

A második rész nem kapcsolódik szorosan az elődhöz, akár különálló játék is lehetne. A történet öt helyszínen zajlik, bár ebből kettő, Tibet és Shambhala inkább csak a bevezető, illetve a finálé részei, a cselekmény Írország, Kína és Dél-Amerika vidékein folyik. Pontosabban szólva inkább csak csörgedezik, mivel a négy korongból mindösszesen 70 MB-ot lehet a merevlemezre feltenni, így a program minden lépéskor a lemezhez nyúl, ami igencsak lelassítja a játékot. Némi vigaszt jelenthet, hogy a harcot teljesen mellőzték az Atlantisz 2-ből, így szép kényelmesen bóklászhatsz ide-oda, s egy-egy lépéssel tekintélyes távolságot tehetsz meg (esetleg kénytelen vagy megtenni, ezt ki-ki előnyként, illetőleg hátrányként értékelheti). Ha viszont megálltál, akkor tényleg szabadon nézelődhetsz mindenfelé. A mozgás kétségkívül korlátozott, az adott helyről legtöbbször két előre meghatározott irányba indulhatsz el adott távolságra. A régi játékosok most nosztalgiázhatnak, a fiatalabbaknak ez a kötöttség bizonyosan idegen lesz. Ebben a sajátos, Omni-3D™ elnevezésű környezetben mindent az egérrel irányíthatsz, legfeljebb kilépéskor, vagy mentéskor kell az Esc után nyúlnod. A kurzor alakja a szerint módosul, hogy a helyzetünket változtatjuk, beszélgetünk, felveszünk valamilyen tárgyat, illetve használjuk azt. Az előző epizódból ismert automata mentésnek nyoma sincs, itt bárhol és bármikor lehet játékállást menteni és betölteni. Az A2-t akár öten is játszhatják, persze nem egyszerre. Csupán arról van szó, hogy mindenkinek saját beállításai és mentései lehetnek, így nem kutyulják össze egymás dolgait.

egyaránt meghallották a hívást, és felébredtek. A Fénynek el kell mennie a Sötétséghez. Én segítek neked abban, hogy eljuss Shambhalába.

- Shambhala csak az álmokban és a tündérmesékben létezik!

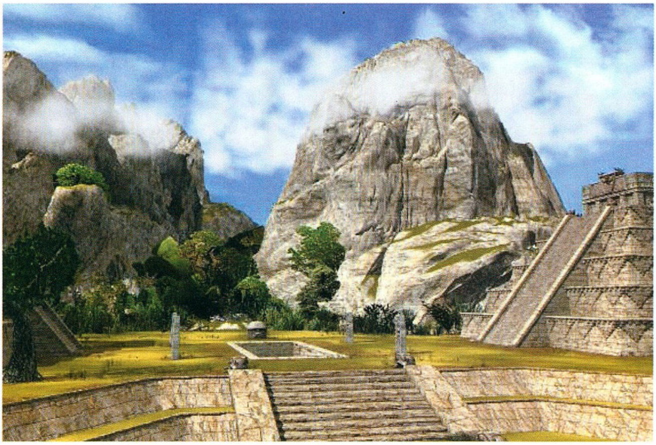
- Ha ez így van, akkor segítek neked eljutni egy álomba

- Van valami jel a tenyeremben, és különös meleg árad belőle.

- Az a Fény Hordozójának a jele, Ten. A kristályod segít a benned lévő erőnek abban, hogy eggyé váljon veled. Ezt érzed.

- Semmiféle erőnek nem akarok a része lenni!

- Amikor az ősöd a Fény első hordozója lett, az ő sorsa abban a pillanatban megpecsételődött éppúgy, mint a tiéd. Te és a benned lévő erő egymás részei



Nem tartom kizártnak, hogy néhány maximalistától kapok némi fejmosást a grafika megítélését illetően, de szerintem egészen jó, sőt, néha bizony lélegzetelállítóan szép is tud lenni. Az átvezető animációk is igazán kellemesek. Leginkább a festményekhez hasonlíthatnám őket: Egészében kellemes látványt nyújtanak, közelről, a részleteket vizsgálva már kevésbé. A grafika legnagyobb hibája az, hogy legfeljebb kétféle felbontást tud, 640x480, vagy 800x600-ast, ettől szőrös, de nagyon. Érdekes, hiszen a játék könyvtárában található 1024x768-as megjelenítésre utaló dll állomány is. Megemlíthetném még azt, miszerint a folyamatossággal is baj van, két lépés között darabos rendesen, viszont forgolódni gond nélkül, röccenésmentesen lehet. Szólnom kell még a vadonatúj Omni-Sync™ technológiáról, amely révén „a szereplők arcmozgása minden eddiginél tökéletesebb összhangban van beszédjükkel". Nos, ezzel azért van egy kis bibi, s egyúttal rá is térnék a hangokra: Az eredetiben bizonyosan így is van, a tesztelésre kapott játék (bevallom: legnagyobb örömömre) teljesen magyar nyelvű, nemcsak a kiíratható, hanem az elhangzó szöveg is, amely időnként hosszabb, mint a szereplő szájmozgása. Mégis, felemelő érzés, amikor az összes karakter az ékes anyanyelvünkön szólal meg, s bizony igen neves szinkronszínészek hangján. Senkit sem szeretnék kihagyni, íme a teljes csapat: Csizmadia Gabi, Farkasinszky Edit, Haás Vander Péter, Koroknai Géza, Orosz István, Simorjai Emese, Sinkovits Vitai András és Szokol Péter. A 3D hangzás sajnálatos módon hiányzik, viszont a két csatornát igen korrekten használja, az egyes hangforrások helye még forgolódás közben is jól behatárolható, a minőség sem hagy kívánnivalót maga után. Az aláfestő zenék remekül illeszkednek a hangulathoz, szóval az említett hiányosság ellenére is le a kalappal.

A játszhatósággal már akadtak gondjaim, ámbátor ez lehet az én hibám is, tudniillik kevéssé szeretem azt a játékstílust, amikor próbálgatással lehet megoldani valamilyen feladatot. Okvetlenül ajánlatos többször is visszatérni a szereplőkhöz, hiszen egy-egy feladat elvégzése után újabb információkhoz juthatsz. Legnagyobb bánatomra néha ez is kevés, ilyenkor a fantáziádra mindenképpen szükséged lesz, esetleg valamennyi variációt eljátszol. Arról nem is beszélve, hogy történetesen ismételten végigjárod a terepet, mindent átnézel, nem bújt-e meg valami fontos dolog a kövek között. Nekem szégyenszemre majd' egy napom rárnent, mire megtaláltam például az utolsó koponyadarabot. Aztán letöltöttem a végigjátszást (most szinte hallom az olvasók gúnyos megjegyzéseit), s ennek a segítsége ellenére is elakadtam: Valami papi botot kellene leraknom a megfelelő helyen, az meg sehol sincs, így a kút sem jelenik meg... Emlékszem, a régi szép időkben (Dungeon Master, Black Crypt, Eye of the Beholder sorozat) minden infót megkaptam a tekercsekből, falfeliratokból stb., legfeljebb a rejtett kapcsolók megtalálása rabolta az ember idejét. Ez így tiszta és ésszerű. Ennek ellenére olyan eszement programok is sikeresek, mint a Goblins sorozat volt valamikor, amelyek számomra igencsak kétes logikára épülnek. Ezekhez képest az Atlantisz 2 minden kétséget kizárva életszerű és racionális. Annyi biztos, hogy kellő időre a monitor elé szegezi a játékost, de az is tény, hogy nem fogod néhány hónap múlva újra végigjátszani.

Ha egyetlen szóval kellene jellemeznem a játékot, akkor azt

mondanám: francia. Nem versenyezhet a nagyokkal, mégis van benne valami charme. Valami, amit lehet nagyon szeretni, s nagyon nem szeretni. A grafika, a magyar nyelv teljes használata, a vér mellőzése mindenféleképpen pozitívum, s ha kedveled a misztikumot, akkor érdemes kipróbálnod.

Tony

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	4/5

79

P200, 32MB RAM, 70MB HDD, D3D, 3DFX

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Indítsuk el a játékot a -console paranccsal. Ezek után single player módban a ~ lenyomására a konzol felbukkan, ebbe írhatjuk be az alábbi cheat kódokat:

god 1 istenmód 1
god 0 istenmód 2
freeammo végtelen lőszer
xp [szám] az adott karakter experience pontjainak növelése
cash [szám] pénzt adunk az egész csapatnak
revive teljes egészség, valamint a vértároló feltöltése
freecasting idézés vér nélkül
addalldisciplines a kiválasztott karakter 2 rangot kap, valamint az összes fenyítés a rendelkezésére áll
addthing [tárgy neve] különleges tárgy megidézése
dropcash [szám] pénzelvonás az egész csapattól
ai az ellenség és a csapat AI-jának kikapcsolása
vault személyes kripta használata bárhol a játékban
killme teljes halál, felélesztési lehetőség nélkül
totals scene info kijelzése
advancement az előmenetelt ábrázoló ablak kijelzése
framerate 1 kijelzés
framerate 0 kijelzés letiltása
maxfps [framerate] maximális frame-szám korlátozása
shapeshift [lény száma] átváltozás más kreatúrává
shapeshift visszaalakulás a rendes kinézetre
freeze test megállítása, de utazni lehet
whereis pozíció kijelzése
poisonme mérgezés saját magunkra
stakme karó saját magunknak
diseaseme kór saját magunknak
damage me sebesülés magunknak
frenzyme őrület saját magunknak
pause játék megállítása
resume vissza a játékba
emit [támadás száma] támadás kibocsátása
jump [pálya neve] ugrás a kijelzett pozícióra

Ismeretlen hatású parancsok:
aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, *aura, scaleme, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, embraceme, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, endgame, noitemstatchecks, pack

Az alábbi pályaneveket használhatjuk az ugrások során: Convent, ConventDay, SmithyDay, OldTownDay, Inn4StagsDay, JudithBridgeDay, University, StThomas, GoldenLaneDay, UnornaDay, EastGate, Smithy, EastGateNight, OldTown, Unorna, Inn4Stags, JudithBridge, Haven, PetrinHill, PetrinHillDay, AnezkaRoom, NQuarter, PragueCastle, PrinceBrandl, GoldenLane, DummyNorthGate, DummyNorthQuarter, DummyNorthQuarterGate, SilverMines, SilverMines2, SilverMines3, SilverMinesNight, Monastery, Monastery2, Monastery3, ArdanChantry, ArdanChantry2, ArdanChantry3, ArdanChantry4, JosefTunnels, JosefTunnels2, JosefTunnels3, VysMountain

DEUS EX

Kicsit bonyolult lesz a cheat kódok használata, de vágjunk bele. A játék SYSTEM könyvtárában találhatjuk meg a user.ini file-t. Keressünk olyan billentyűt, amely nem foglalt (pl. T), és írjuk bele ebbe a file-ba a t=talk sort. A T helyett választhatunk más billentyűt is. Lépjünk be a játékba, nyomjuk le a kiválasztott billentyűt. Megjelent a párbeszéd ablak. Töröljük ki a SAY feliratot, és írjuk be a következőket:
set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True
ezek után már a SAY nélküli ablakba bármikor beírhatjuk az alábbi kódok bármelyikét:

god isten mód
invisible láthatatlanság
behindview 1/0 személyes nézet
fly repülő mód
walk járás mód
iamwarren EMP Field bekapcsolása
allskillpoints összes skillpont
allweapons összes fegyver
allammo lőszer feltöltése
allaugs összes alapnagyobbítás bekapcsolása
tantalus aktuális cél megsemmisítése
opensesame célajtó kinyitása
legend titkos menü
allhealth teljes egészség
allenergy teljes energia
allcredits 10000 Credit
allimages összes kép
summon X X nevű tárgy megidézése
spawnmass X # X nevű tárgy megidézése # darabban

DIABLO 2

Az alábbi hex cheat segítségével a nálunk lévő arany mennyiségét növelhetjük meg. Az editálás előtt mindig készítsünk biztonsági másolatot a save game-ről. A cheat a következő lépésekből áll:
- rakjunk be a szütyőnkbe 1000 aranyat, majd mentsük el az állást
- töltsünk be valamilyen HEX editort, és keressünk rá az 1000 arany HEXA értékére a betöltött save game-ben (savegame.d2s)
- módosítsuk az adott címen található értéket FFFF-re (ez 65000 aranyat jelent)
- mentsük el a file-t és lépjünk vissza a Diablo 2-be, immár gazdagabban

Ha túl nagy monitoron játszunk, akkor a játék 640x480-as grafikája zavaró lehet. Ennek kiküszöbölésére futtathatjuk ablakban is a játékot. Ehhez mindössze a játékot indító ikon parancssorába (properties-re jön elő) a –w paramétert kell biggyesztenünk (pl. „C:\Diablo 2\Diablo II.exe" –w).
Ha meghalunk a játékban, akkor is visszaszerezhetjük kedvenc tárgyainkat, méghozzá úgy, hogy kimentjük az állást, ahol meghaltunk. Ezután a tetem feltűnik a városban mindazokkal a holmikkal, amelyek nálunk voltak a szerencsétlen esemény történtekor.

EMPIRE OF THE ANTS

A cheatek használata előtt módosítsuk a játék indítását, fűzzük hozzá a /11 paramétert (pl. C:\Ants\Ants.exe /11"). Indítsuk el a játékot, majd nyomjuk le az F11-et a cheat ablak megnyitásához. Ide írhatjuk be az alábbi kódokat:

showmap teljes térkép
Disco Anthill átalakítása Disco Partivá
marche hangyák megállítása
WinLevel pálya megnyerése
LoseLevel pálya elvesztése
wannaFood több kaja

EARTH 2150

A játékban a kódok használata előtt nyomjuk le az ENTER-t, írjuk be az „I_wanna_cheat" szöveget, majd üssük le az ENTER-t ismét. Mindegyik kód előtt ki kell kérnünk ezt az ablakot az ENTER lenyomásával, illetve a kódok után is le kell nyomnunk az ENTER-t.

x-mas_pack teljes repair és lőszerfeltöltés
fireworks aknák
armageddon meteoreső
no_more_secrets teljes térkép
no_one_hides látjuk az összes egységet
i_love_this_game # kapunk # CR mennyiséget
i_hate_limits # egységek számának korlátozása # CR-re
einstein 0/1 gyors felfedezés, 0=ki, 1=be
help_me_please!!! 0/1 gyors felfedezés a játékosnak, 0=ki, 1=be
the_hammer_of_thor 8 egység távolságban az összes ellenfél elpusztul
massacre mindenki elpusztul 8 egység távolságban
see_you_next_life kiválasztott egység elpusztítása
hasta_la_vista_enemigos az összes látható egység és épület elpusztítása
bad_time_bad_place összes közeli egység sérül
eagle_eye mindent látunk
let_be_darkness köd a pályán

GROUND CONTROL

A kódok beírásához a főmenüben le kell nyomnunk az M, S és V billentyűt a cheat ablak megjelenéséhez. Ezek után gépelhetjük be ide az alábbi kódokat.

god isten mód
notgod nincs isten mód
gimme maps a custom game menüben kiválaszthatjuk bármelyik küldetést
the new generation of rts-games a titkos szabotázsküldetést elérhetjük a custom game menüben (lásd cikk)
flashlight fényjelzések
from massive with love más textúracsomag a játékban

A konzolablak a ~ billentyű lenyomására jelenik meg a játékban.

Bear™

Ismét megrendezésre kerül Magyarország **LEGNAGYOBB** LANparty-ja!

Információ:
www.earthquake.hu és a **PCGURU** további számaiban.

Kizárólagos sajtószponzor

PC GURU

A hálózati eszközöket biztosítja

Agenda Computer

A kizárólagos szerver szállítók

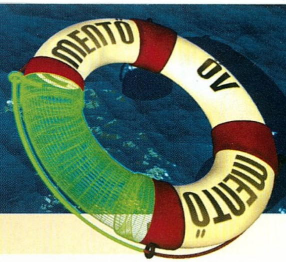
dtk Computer Márkabolt

SENORG

További szponzor

Modern Media

MENTŐÖV



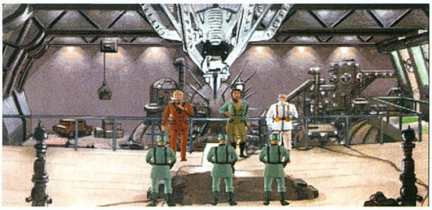
Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

SZIA MOCSY!

Először is cool az újság, tök jó, hogy van teljes játék, meg ez a Mentőöv, most legalább van hová írnom. Azért írok neked, mert van egy kis gondom a legutóbbi teljes játékkal, a Fallout 2-vel. Cool játék, az első része is tetszett, ezt is nagyon élvezem (élveztem, élvezném...), pedig nem vagyok nagy kalandjátékos. Csak éppen van vele egy kis gondom. Olyan kicsi, hogy így nem tudok vele játszani :(. Szóval úgy a játék közepe táján tartok (már megvan a kocsi, kész Arroyo, Klamath, Den, Modoc, Vault City, Gecko és Redding), és folyton egy gonddal kell szembenézem: ha egy városon belül akarok mászkálni (zöld színű átjáróra vagy mire lépek rá) elkezd rendesen tölteni, majd hibaüzenettel leáll. Ha kilépek a városból a világtérképre (barna átjáró), akkor nem száll el. De akármelyik városban lépek rá a zöld átjáróra, elszáll. Nem tudom, mi baj lehet, már újrainstalláltam a Windowst is, a játékot is, a patch-et is felraktam még az elején, kérlek, segíts! Egyetlen mentésemet sem tudom használni, mert amint lelépek a képernyőről, a játék beadja az unalmast!

A segítségért előre is köszi:

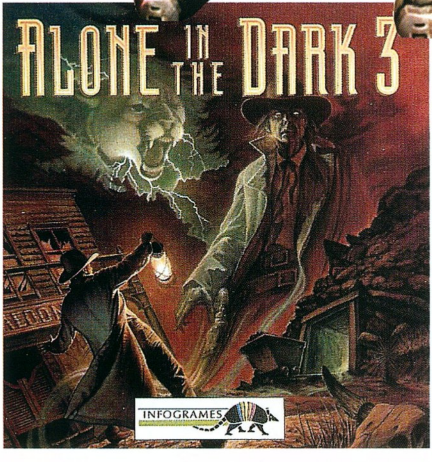
Pintér Attila
lelkes olvasótok

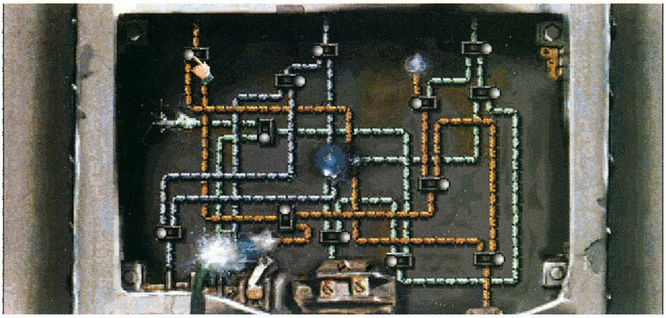


Van egy olyan gyanúm, hogy beleütköztél egy igen csúnya programhibába, amelyet a patch nem javított ki. Felvetted az autót, ugye? Na, azt nem kellett volna. Az egyik olvasónk is beleszaladt ebbe a hibába, itt az ő megoldása. Én még nem próbáltam ki, de miért hazudna? Jött néhány olvasói levél, melyben leírták, hogy az alábbi megoldás bevált, de sajnos ezzel a fránya autóval nagyon sok gond volt. A legbiztosabb megoldás, ha nem vesszük fel, a játék a nélkül is végigjátszható.

„HELLO MOCSY & OTHER FALLOUT 2 FANS!

Na szóval először is bocs az ékezetek hiánya miatt, de sajna IRIX OS alatt nem divatos a magyar nyelv (mire bevittem az ékezeteket, befontam a hajamat, többet ne tegyél ilyet velem). A lényegre terve nagyon jó ötlet volt a Fallout 2 a legutóbbi GURU melle, így hat kapásból felinstalláltam a MELLEKELT PATCH-csel EGYUTT! Ezt azért emeltem így ki, mert egy rohadt nagy bug keserítette meg az életemet jó ideig, úgyhogy leírom itt most, mert hátha más is találkozott vele, a Black Isle pedig nem hinnem, hogy több mint másfél evvel a megjelenés után is adna ki újabb tapaszt. Szóval a The Den nevű helységben - miután megszereztem a megfelelő autóalkatrészt, és odaadtam a szerelőnek - 2000$-ért megvettem a járgányt, plusz meg 750$-ért valami extrát is felszereltettem rá, ami nálam volt. Ezek után normálisan folytattam a kalandozást erre–arra, és persze felülírtam a korábbi kimentett állásaimat, néha vissza is töltöttem egyet-egyet, és persze minden frankón működött. Másnap betöltöm az utolsó állást, be is hozza, de ha akárhova utazni akarok a térképen, mindig menthetetlenül kiszáll a Windowsba kernel32.dll-les hibaüzenettel. Visszatöltöttem az összes olyan állásomat, amelyek mar az autó megvétele után vannak, és mindig mindegyiknél meghal. Kipróbáltam az állasaimat egy teljesen más számítógépen (más proci, más RAM, magyar Win98 helyett angol Win 95 stb.), de a végeredmény ott is mindig ugyanaz. Na, ezek után elővettem egy jóval korábbi mentett állasomat, elvittem a játékot ugyanaddig a pontig - persze minden korábbi QUEST-et más sorrendben végigcsinálva, valamint folytonos játékból való ki-be lépkedéssel tesztelve, hogy működik-e még normálisan - és az autó megvétele után ismét előjöttek az állandó kifagyások. Ismétlem, a dolog azért nagy ki**szás, mert ha az ember egyfolytában nyomja 5-6 órán keresztül a proggyt, megveszi az autót, játszik tovább - esetleg vissza is tölt közben állásokat -, akkor minden teljesen jól működik. De ha csak egyszer is kilepsz a Windowsba, majd újra vissza a játékba, és ezek után töltenéd be az 5 perccel ezelőtt meg működő állásaidat, akkor KO. Ez adta az ötletet a jelenlegi megoldásomra, miszerint tartsunk meg egy kimentett állást pontosan azelőtt, hogy megvennénk az autót - ezt nem szabad felülírni - majd a későbbiekben közvetlenül





a program elindítása után töltsük be ezt, vegyük meg az autót, majd utána csodák csodájára az előbb állandóan fagyogató állasunkat visszatöltve ismét gond nélkül tudunk utazatni a térképen. Erre kb. 3-4 órányi kísérletezgetéssel csak vagy egy órája jöttem rá, úgyhogy még nem tudtam 100%-osan letesztelni, de úgy néz ki, működik. Persze, a dolog már ott is bűzlött az autóval kapcsolatban, hogy hiába adjuk oda a szerelőnek a keresett alkatrészt és fizetjük ki a pénzt, a Questet mégsem húzza ki a program a megoldandó feladatok listájából, pedig az így már meg van oldva. Utánanéztem a dolognak egy angol leírásban (ennek az írója meg egy korábbi Beta Patch-csel nyomta le a proggyt), és ez az illető is szidta az autót, mint a bokrot, mondván, ha bizonyos helyeken otthagyjuk, akkor egyszerűen eltűnik a csomagtartóban levő összes cuccal együtt. Ennyi lett volna, de mindenesetre ha tud valaki a szerkesztőségben jobb megoldást, az jó lenne, ha elküldené, mert hát ez így eléggé felemás, autó nélkül meg nagyon hosszúak az utazgatások a térképen.“

PRISONER OF ICE

Szia Mocsy!

1 kérésem lenne, az, hogy: segítsss!

A Prisoner of Ice c. játékban, mikor a drótokat kell összeszerelni, nem tudom a kombinációt. Elolvastam a végigjátszást, de az sem segített. Csak hogy tudd, beállítom a kombinációt, és mire visszamegyek, elállítódik. U. i.: Ha nem tudsz segíteni, kiugrok a háztetőről. Úgyhogy újra SEGÍTSSSS!

Üdv: Ambo (Szabó Bence)

Nem venném a lelkemre, ha egy ilyen semmiség miatt kiugranál az ablakon.

Nagyon sokan küldtek levelet a múlt havi teljes játékunkkal kapcsolatban. Legtöbben a kapcsolótáblánál akadtak el. A mellékelt képen a kapcsolók állása jól látható, már csak az utolsót kell átbillentenünk (ahol a kurzor áll).

Mocsy

ALONE IN THE DARK 3

Kedves Mocsy !

Kérlek, dobj nekem is egy úszógumit! Elakadtam az Alone in the Dark 3-ban. Lejutottam a borospincébe, ahol sikerült kinyitnom a boroshordó ajtaját, ahonnan aztán kijött egy csomó kígyó. Ez nem lenne baj, de ugyanekkor a mellette levő hordóból kijön egy hatalmas kígyó, amit nem tudok legyőzni. Ez az egyik gond. A másik az, hogy megpróbáltam úgy is, hogy a maraca segítségével bementem a hordóba (amelyikből a kisebb kígyók jönnek) majd felmásztam a benne található létrán a cellába, ahol egyből rám támad egy feketeruhás szellem, kezében egy puskával. Őt hogy lehet megsemmisíteni?

Leolvastam a pince falán található kép hátuljáról, hogy valakinek egy üveg jó bort kell vinni, de ebben nem vagyok biztos.

Várom válaszod e-mailben, segítséged előre is köszönöm!

Padre

Az óriáskígyót nem lehet legyőzni, jó irányba indultál el. A feketeruhás szellemet agyon lehet ugyan verni, de nem érdemes, mindig feltámad. Gyorsan nyisd ki az ajtót (ne felejtsd el előtte felvenni a követ a fekhelyről), majd fuss ki a folyosóra.

SEGÍTS, MERT ELAKADTAM LEVÉL!

Örömmel olvastam a cikkedet a Guruban, a véleményem szinte ugyanaz a játékról, mint neked! Szúnyogirtás: no comment, a többi kárpótol. De! Elakadtam, légy szíves, segíts! Megszereztem a négy beillesztendő követ, azt hiszem, ÉGISZ, angolul SHIELD-et összeolvasva, behelyeztem, de semmi nem történt, legalábbis én nem vettem észre! Ha tudsz, légy szíves, segíts, mert addig a VAMPIRE maskerádéval kell játszanom........ Köszi:

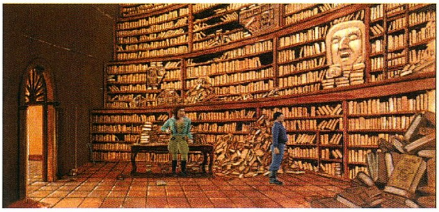
Zoli bácsi

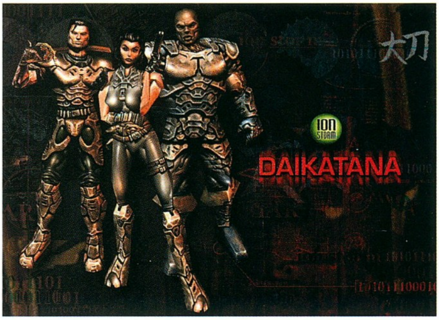
Szia!

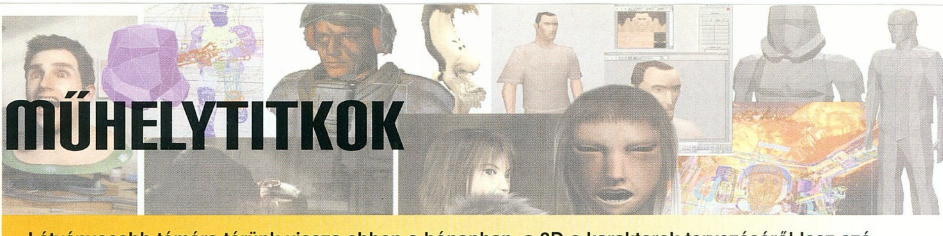
Ha beillesztetted a köveket, akkor még nincs vége a pályának. Össze kell szedni az ott található szobrokat is. Ha nincs meg a megfelelő mennyiség, akkor az EGIS kapu mögötti kastélyba sajnos nem tudsz bemenni. Én is megszívtam, és kezdtem az egészet elölről!!

Hali!

Sasa





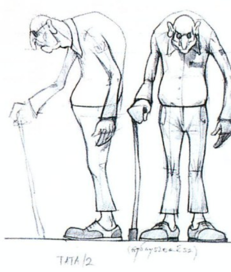


MŰHELYTITKOK

Látványosabb témára térünk vissza ebben a hónapban, a 3D-s karakterek tervezéséről lesz szó. Beszélgető partnerem ezúttal is Nagy Zoltán volt a Philos Laboratories csapatából.

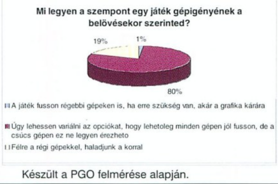
A 3D-s tervezést nagyon komoly hagyományos előkészítésnek kell követnie. Határozott elképzelésekkel kell rendelkeznünk a tervezendő objektummal kapcsolatban. Ez általában azt jelenti, hogy papíron kell elkészítenünk az elkészítendő modell kinézetét. Nagyon sok skicc és rajz szükséges hozzá, hogy a tervezés során ne legyenek gondjaink. A rajzoknak legalább 2 nézetből (elölről és oldalról) ábrázolniuk kell az elkészítendő alakzatot. Ezeken a rajzokon célszerű a fontos jellemzőket kiemelni, határozottan jelezni a lényeges részleteket.

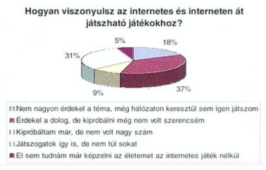
Fontos, hogy az elképzelés hiányosságai az elkészült rajzokon derüljenek ki, ne pedig a 3D-s megvalósítás alatt. Ezeket a rajzokat beemelhetjük a 3D-s tervező programba háttérképként, így sokkal könnyebb felépíteni a modellt. Az egyik legnehezebb feladat az emberi test megvalósítása, a készülő modellnek rengeteg technikai feltételnek kell megfelelnie. Ilyen pl. a könyök és térdtájék kidolgozása, ezek során sokkal több poligont kell alkalmaznunk a megfelelő hatás elérésének érdekében (hogy mozgatáskor ne törjön meg). Figyelembe kell venni a modell későbbi felhasználási területét is, hiszen ha az object animálva lesz a későbbiekben (pl. pislog), akkor ezek szerint kell elkészítenünk. Érdemes a tervezés során felülről közelíteni a feladathoz, ami jelen esetben azt jelenti, hogy több poligonból készítsük el modelljeinket, a későbbiekben ráérünk majd leredukálni a poligonszámot az adott feladatnak, vagy éppenséggel a technikai feltételeknek megfelelően.
A későbbi ritkítást persze programmal nem mindig lehet elvégezni, de a tapasztalat nagyban segíthet minket, hogy mit vehetünk ki és mit nem ahhoz, hogy a modell jellemzői megmaradjanak. A fentiek természetesen nem a low poligon objectekre vonatkoznak, amelyeknek ugyanis akár 10 poligon többlete, vagy éppenséggel hiánya is nagymértékben befolyásolhatja a megvalósítását. Ha több modellt kell elkészítenünk a játékhoz, akkor az eddigiek mellett a stílus kidolgozása és következetes végrehajtása minden részmunka során fontos szerepet játszik. Ekkor is határozott elképzeléssel kell rendelkeznünk, menet közben már nagyon nehezen variálhatjuk át a dolgokat. Modelljeink programon belüli mozgatása már a kód feladata lesz, a grafikus csak a kiemelt fázisokkal foglalkozik, a többit a gép számolja ki. A játék engine-nek a mai követelmények alapján már



tudnia kell, hogy kiszámolja ezeket a fázisokat. Lényeges azonban, hogy nemcsak az adott mozgásfázisokról van itt szó (mondjuk futás), hanem az egyes mozgásfázisok közötti átmenetről is. Régebbi programokban sokszor látszott a mozgás „akadása" az egyes nagyobb mozgásfázisok között (pl. futásból megáll). Ha nem egyenes vonalban kívánunk mozgatni valamely pontot, akkor addig kell lebontanunk a mozgást, amíg önállóan is értékelhető részeket nem kapunk, melyeket már rábízhatunk a gépre. Nincs értelme bábfilmszerűen minden egyes mozgási fázist megtervezni, ez sokkal több munkát eredményezne és a hatás sem lenne tökéletesebb.
A kulcspozíciók megállapítására és használatára a motion capture technológia a legalkalmasabb, ennek segítségével a valós emberi mozgást adaptálják pl. a játékban előforduló karakterekre. Ennél egyszerűbb módszer az, melynek során két kamerával felvesszük a mozgást, és az elkészült mozgásfázisokat ugyanúgy betesszük a 3D-s tervező hátterébe. Minden karakter mozgatása során ma már csontszintű lebontásra kell gondolnunk, a karakter főbb testrészeinek animálását a valóságnak megfelelő

csontszerkezettel végezzük.
A csontos módszer bevezetése valahol a Quake 1 után következett be. Előtte a mozgatás morph-olva ment: a külön objektumokból állt, a karakter az

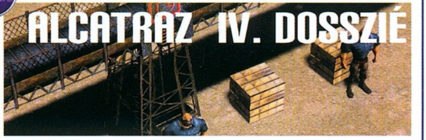




Készült a PGO felmérése alapján.

egyes fázisokba bele volt "fagyasztva". A gép ekkor is kiszámolta a közbülső fázisokat, de nem tudta átmosni a különböző típusú mozgásokat az említett akadások nélkül. Az említett csontokra azonban nem kerül valóságos fizikája hús és egyéb szövetek. A rajtuk levő fedőréteg csak nagyon ritka esetben rendelkezik fizikai jellemzőkkel, arra még várni kell, hogy a mozifilmekhez hasonló technológiával találkozzunk a játékokban. Elvileg a tervező programok alkalmasak a teljes körű kivitelezésre, azonban a játékokban a hatalmas számolásigény miatt ezzel egy ideig még nem fogunk találkozni. Ehhez hasonlóan a haj és egyéb szőrzetek megvalósítása is nehéz kérdés. Olyan nagyságrendű feladatról van szó, melyet kivitelezhetetlennek tartottam ez ideig, azonban a Black & White feladta a feladatot, ugyanis ott az ilyen jellemzők már részben megjelentek. Nem is csak arra kell gondolnunk, hogy az adott modell szőrös, hanem arra is, hogy az adott szőr fizikai jellemzőkkel bír (pl. a szél fújja). Ezen a területen pl. csak próbálkozások voltak, de most konkrét technológiai áttörésről van szó. A tervezést megelőzően mindenképpen olyan elemekre is ki kell térni az elképzelések rögzítésekor, melyek a nem mindig látható területekre vonatkoznak. El kell dönteni időben, hogy a készülő alaknak fog-e mozogni a szája, azaz belátunk-e oda. Utólag a nyelv és fogazat kivitelezése nem túl egyszerű, ennek mindenképpen együtt kell készülnie a modell többi részével. Ha a játékba kerülő modellünknek apróbb mozdulatokat is végre kell hajtania, akkor ez már mindenképpen a kód feladatának kell lennie, a grafikai tervezés során csak a lehetőséget kell megteremteni ehhez. Azonban hozzá kell tennünk, hogy attól még nagyon messze vagyunk, hogy érzékelhető különbség legyen a között, hogy a karakterünk a poharat, vagy éppenséggel a kilincset fogja meg. Bármilyen modellt is tervezünk azonban, nagyon lényeges, hogy az anatómiával tisztában legyünk, nagyon sokszor csak azt érezzük, hogy valami nincs rendben az adott modellel, ami az anatómiailag hibásan felépített struktúrának lehet a következménye.

Bear™



ALCATRAZ IV. DOSSZIÉ

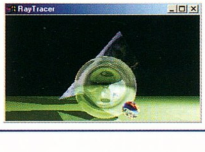
Ebben a hónapban a programozók boszorkánykonyhájába kukkantottunk be, Seen volt a segítségünkre, aki az Alcatraz vezető programozója.

Az Alcatraz alapvetően 2 nagy részből áll a kód szempontjából. Az alapot a játék alá készített engine képezi, mely gyakorlatilag virtuális gép, mely teljes mértékben lefedi a használt operációs rendszer tevékenységét. Erre azért van szükség, mert a játékot több platformra kívánjuk elkészíteni (WIN32, Linux). Ezzel az eljárással az új platformra történő adaptáláskor nem kell hozzányúlni a játék forráskódjához, mindössze az alárendelt engine specifikus részein kell változtatni. Jelenleg a motor kifejlesztése van folyamatban, a későbbi játék programozói is részt vesznek ebben a munkafázisban. Az engine egy része a legalapvetőbb programozói könyvtárakat tartalmazza, az egyedi területeket (pl. grafika) kezelő modulok ezekre épülnek fel. Az eddig elkészült programozói munkák (Theocracy) nem igazán ültethetők át az Alcatrazba, mivel elképzelésünk szerint az engine többszálú végrehajtást is tud majd kezelni a kor igényeinek megfelelően (többprocesszoros feldolgozás). Hamarosan elkezdődik a konkrét játék fejlesztése is kód szinten, az elkészült „száraz" engine lesz feltöltve a szükséges kódrészekkel. Maga a játék programja lesz felelős az AI-ért, az útkeresésért, illetve a többi specifikus feladatért. A játék programozását nagyban megkönnyíti, hogy nem kell figyelni az általános elemekre (pl. 3D-s megjelenítés), ezek csak rutinhívásokként szerepelnek a kódban az engine irányába. A játék ilyenfajta felépítésének az a nagy haszna, hogy a következő játékainkhoz is használhatjuk az elkészült motort, hiszen csak minimális részt kell kicserélni az újabb projectek beindításához. A későbbi használatban nagy előny lehet az is, hogy a programozók ismert engine-nel dolgoznak, szinte már rutinból kezelik a megszokott csatlakozási pontokat az alap felé. Az elkészült engine élettartama egyébként kb. 2 év, ezalatt nyugodtan lehet rá építkezni. Természetesen az apróbbráncfelvarrásokat időközben el kell végezni, azonban ezek már könnyű feladatot jelentenek a teljes rendszer megtervezéséhez képest. A játék programozásában pillanatnyilag tanulmányok készülnek az útkeresés és az AI területén. Ez utóbbiban újszerű elképzelést szeretnénk megvalósítani, olyan felépítésen dolgozunk, mely a programozói munka egy részét áttenné a design területére az által, hogy a játékban bekövetkező eseményeket a designerek rögtön ki tudják próbálni. Az már most is látszik a programozói munkával kapcsolatban, hogy a legnehezebb feladat az AI elkészítése lesz; szerintem ma a játékok minősége nagyban függ ennek fejlettségétől.

A CD-n található RayTracer rovat ismét tovább bővül!

Ebben a hónapban nem új elemekkel gazdagítjuk a programot, hanem új területre, a programtervezés (Softvare Engineering) birodalmába tévedünk. (No persze az lett volna az igazi, ha ez a munkafázis megelőzte volna programírást...)

A programtervezés ill. a dokumentáció nagy programok esetében elengedhetetlen. Mindkettőhöz nagy segítséget nyújt az UML, amely látványos (és legfőképpen egyértelmű!) diagrammok segítségével írja le a program felépítését, működését.



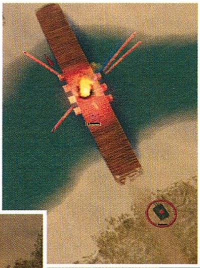
Természetesen mindezt olyan program tervezésével mutatjuk be, amelyet már talán sokan ismernek: a RayTracerével.

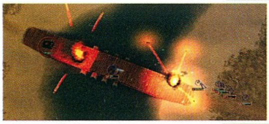
Írjatok ezután is!
(guru@philoslabs.com) Üdv Fary.

HELYHIÁNY MIATT

DOGS OF WAR

Történetünk a sötét jövőben, 2161-ben játszódik, amikor is az emberi faj (Imperial Order) a Földet elhagyva az űrben kutat új életteret más bolygók felszínén. A több mint 900 bolygón 700 billió ember él. Ennek a nagyarányú térhódításnak köszönhetően más fajokkal is kapcsolatba (néha összetűzésbe is) kerülnek, aminek következményeképpen végső soron megtalálják a tökéletes energiát adó radioaktív SL 18-at. A kitermelés kapacitását tartani kell, ezért az emberek újabbnál újabb bolygókat kényszerülnek meghódítani. Ebbe viszont a másik két fajnak (WarMonkeys, Mantei) is lesz beleszólása, hiszen az ő életben maradásuk is ettől az anyagtól függ. Nagyjából ennyi lenne a játék története. A demó meglehetősen hosszúra sikeredett, viszont nagyon jól visszaadja azt a hangulatot, amelyet a harcok során mi is megtapasztalhatunk. Sajnos rögtön az elején feltűnik a menü kissé furcsa használhatósága. Ha kedvünk úgy tartja, harcolhatunk a WarMonkeys oldalon is. A küldetések elindítása előtt ki kell választanunk az egységeinket, melyekkel csatába kívánunk menni. Az egységekről további információt tudhatunk meg a páncélzattal, a tűzerővel és a sebességgel kapcsolatban, ha a jobb gombbal rájuk klikkelünk. A harcot kétféleképpen nézhetjük: madártávlatból, vagy harmadik személy szemszögéből, bár ez utóbbi esetében csak a kiválasztott egységet tudjuk irányítani. Sajnos a képernyőn található funkciók nehezen érhetők csak el, mert az arányokat a készítők elvétették. A küldetések nem mondhatók egyszerűnek, éppen ezért könnyen elvehetik sokak harci kedvét. Csapatunkat kisebb egységekre is szétbonthatjuk. A robbanásokat szemet gyönyörködtetően oldották meg. Sajnos, ez a játék nem hagyott bennem mély nyomot.



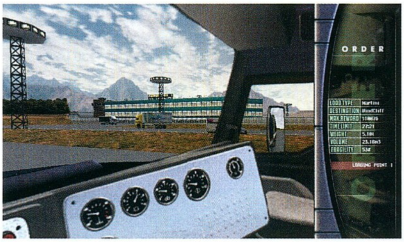


SIM CITY 3000 UNLIMITED

Úgy látszik, a Maxis még '89-ben elkezdett sorozata soha nem fog abbamaradni. Íme itt az újabb rész, bár ezúttal inkább csak kiegészítésnek, bővítésnek mondanám az előzőhöz képest (SC 3000). A lényeg ebben sem változott: építs várost, gyarapítsd és védd meg a különböző katasztrófákkal szemben! Persze, nemcsak természeti katasztrófa létezik, hanem a bűnözés és az idegenek ténykedése is jelen van. A játék grafikája semmit sem változott a SC 3000-hez képest, a készítők amolyan „ál-3D-s" megoldást választottak. Az újdonságok az előző részhez képest nem eget rengetők, de mindenképpen hasznosnak mondhatók. A játék mellett két kiegészítő program is felkerült a CD lemezre, melyek közül az egyikkel saját magunk tervezhetjük meg az épületeket háromdimenziós megjelenítéssel – ezeket későbbiekben a városunkban viszontláthatjuk –, a másikkal pedig a lemezen található 13 küldetés mellé készíthetünk még egy párat, melyeket végig is játszhatunk. A felépítendő épületek háromféle építési stílusban készülhetnek el, melyek között játék közben válthatunk, így még érdekesebbé téve számunkra a programot. A városban felépíthető világ főbb nevezetességeit némileg kibővítették, ezért még változatosabb településeket hozhatunk létre. Az idő múlását érdemes a leglassabb fokozaton hagyni, mert teendőink bőven akadnak. A városvezetésben segítséget kapunk a polgármesteri hivatal tanácsadóitól, akik csak javaslatot tesznek egy-egy projectre. Az hiszem, hogy aki még nem próbálta ki az előző részt, annak most érdemes pótolnia eme hiányosságát.

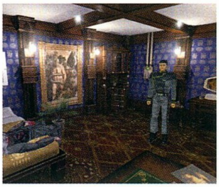
HARD TRUCK 2

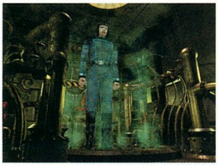
Napjainkban – amikor az árufuvarozás felét szárazföldi szállítással oldják meg –, ki ne gondolt volna arra, hogy kipróbálná a kamionos életet; egy igazi „nagy autót" vezetni? Ebben a programban kiélheti mindenki efféle álmait, ugyanis a dolgunk nem kevesebb, mint kamionnal árut szállítani. Persze, az élet nem csak ebből áll, hiszen meg kell tartanunk rakományunk az országúti rablókkal szemben is. Szabadon kereskedhetünk, aminek pénzünk és a raktér nagysága szab csak határt. Hogy a szimuláció tökéletesebb legyen, az időjárás állandóan változik, és a járművünk állapotával is foglalkoznunk kell. Ez persze nem merül ki a benzin utántöltésében, hanem időnként szervizbe kell beállnunk, ahol bizony könyörtelenül leemelik a bankszámlánkról a pénzt. Az utakon sokféle járművel találkozhatunk, többek között a konkurencia képviselőivel is. Sajnos úgy vettem észre, hogy a vezetéskultúra a programban alacsony színvonalat képvisel, hiszen az úton való elakadáskor a többi jármű vezetője csak dudálni tud, jó esetben kikerülni. Ha ez nem lehetséges, belénk hajtanak, majd megpróbálják magukat áterőszakolni rajtunk, ami bizony költséget jelent nekünk. A kamion irányíthatósága kissé szokatlan, bár valószínű, hogy élethű. A tökéletesebb (bonyolultabb) kezelésnek köszönhetően a billentyűzet majd' minden gombja valami funkciót tartalmaz. A többféle nehézségi fokozat közül kiválaszthatjuk a nekünk legjobban megfelelőt. Többjátékos üzemmódban versenyen is részt vehetünk. A rockzene nagyon sokat dob a játék összhatásán. Csak kamionos megszállottaknak ajánlom, nekik viszont kötelező darab!



MARTIAN GOTHIC

Valamikor régen, a jégkorszakban az Atlanti-óceánba zuhant a Martian nevű meteor, amelyben a NASA kutató csapata 1996-ban azonosított egy nem földi eredetű baktériumot. 2009-ben az első Mars küldetés alkalmával létrehozták a Vita I bázist, ahol az idegen anyagot részletesebben tanulmányozhatták. Az utolsó üzenetet 9 évvel később küldték el, mellyel figyelmeztetni akarták a bázisra látogatókat az ott uralkodó szörnyűségekre. Tizenegy hónap elteltével háromtagú expedíció érkezett a bolygóra, hogy kiderítsék, mi is történt itt valójában. Egyvalami nem hagyta őket nyugodni; a felirat, melyen a következő állt: Ha valaki meghal, mindenki meghal. De a végén, csak kettő maradhat életben. Így indult el a rémálom. A csapat tagjait mi





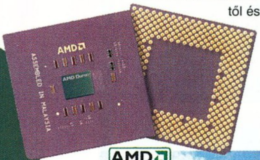
irányítjuk harmadik személy szemszögéből nézve. A karakterek kezelése az ilyenkor megszokott módon történik. Mindent meg kell vizsgálni, fel kell venni, ki kell nyitni... Sajnos a játék állását csak a bázis számítógépénél lehet elmenteni, ami eléggé idegesítő tud lenni néhány órás bolyongás után. Induláskor felderítőink három különböző helyen tartózkodnak, de közülük csak az egyikkel tudunk szabadon mozogni. Rádiós összeköttetéssel tarthatjuk embereink között a kapcsolatot. Kezdetben nincs nálunk fegyver, csak testi adottságainkat használhatjuk. Található nálunk egy térkép, melyen különböző színnel jelölték a szobákat, amelyekbe az azonos színű kulcsokkal lehet bejutni. A zene a horrorfilmek stílusát idézi fel. Gyenge idegzetűeknek nem ajánlott!

ErniE & Betty

HARDWARE HÍREK

A NYÁR HŰSÍTŐ MEGLEPETÉSE

A fentebb említett fogalom bizony nem az egyik hazai mobilszolgáltatótól érkezik el hozzánk, hanem az AMD-től és az



nVidiától együttesen. Egy hónapon belül a remek számolási teljesítménnyel megtámogatott gyors 3D-s megjelenítés itthon is elérhető közelségbe kerül a legtöbbünk számára, legyen szó játékról vagy éppen professzionális célú felhasználásról. A Duron - GeForce 2 MX párosról van természetesen szó: a 600 MHz-es proci cirka 80, míg az MX 120 USD körüli összegbe van, az egyetlen kihívást a KT133 chipsetes alaplapok levadászása jelentheti, melyek a jelenlegi KX133-as lapok árában lesznek majd kaphatóak (~130 USD).

1.13 MHZ CUMINE

Az Intel újabb, 'limited edition' presztízsprocesszor piacra dobását fogja végrehajtani július 31-én, mikor is az 1,13 GHz-es (1133 MHz-es) PIII Coppermine CPU reflektorfénybe lép. A jelenleg folyamatos hiánycikknek számító 1 GHz-es változattól eltérően a cég most már jó előre bejelenti, hogy csak kis szériában fogja gyártani ezt a termékét.

Más kérdés, hogy ez a július végi debütáció már halottnak a csók jellegű, hisz a piacra nemrég megérkezett AMD Thunderbird processzorok a tesztek tanúsága szerint könnyen elérik, elérhetik akár az 1,2 GHz-es magasságokat is. Talán az Intel jobban tette volna, ha sutba vágja a szörnyen nagy büszkeségét, és a P4 bevezetésére koncentrál ahelyett, hogy az öregedő PIII vonalat próbálná életben tartani.

3 GENERÁCIÓ RADEONBÓL

Június utolsó napján szivárgott ki az aktuális ATi roadmap, mely jó néhány érdekességgel szolgál számunkra. Megtudhatjuk például, hogy a Rage 128 Pro chipre épülő kártyák még egy ideig biztosan fellelhetőek lesznek a kereskedelmi csatornákban, sőt, a javított változat, a 0,18 mikronos csíkszélességű Rage 128 Pro Ultra (ez a Pro Ultra már egy kicsit sok a jóból...) is úton van, - hozzá kell tennem, hogy az általános trendnek megfelelően.

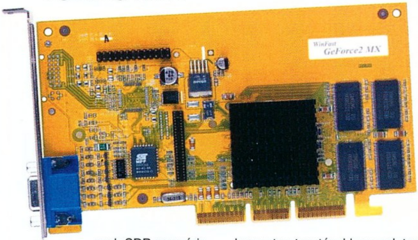
Az igazi pukkanást azonban a várva-várt Radeon július végi boltokba kerülése jelenti - legalábbis ez hámozható ki a kanadai cég elektronikus papírjaiból. Úgy legyen. További újdonság, hogy nem sokkal a rendes (high-end) változat megjelenése után lesz RD100-as kódjelű kártya is, amely a GeForce 2 MX-hez hasonlóan a value szegmenst célozza meg.

Az egyelőre R200 néven futó projekt hivatott ez év végén felváltani az első generációs Radeont, míg az R300 a jövő év tavaszára/nyarára várható.

Az ATi tehát egy éven belül háromgenerációnyi kártyát kíván piacra dobni, ezzel még az nVidiás feszített tempót is lepipálja. A tervek szépek, most már csak a kivitelezés minősége a kérdéses.

GEFORCE 2 MX KÁRTYÁK

A június 28-án hivatalosan is bejelentett nVidia GeForce 2 MX value orientációjú grafikus chip (2 pixel pipeline, 175 MHz magsebesség, 128 biten



csak SDR memória kezelése) köré épülő kártyák közül az ASUS V7100 neve már hetekkel ezelőtt kiszivárgott, míg a Guillemot/Hercules társaság nemrégiben jelentette be a 3D Prophet II MX és 3D Prophet II MX Dual-Display (az nVidia-féle DualHead megoldás) kártyáit, mindkettőn 32 MB memória foglal helyet. Az egyfejű verzió már július 10-től a boltokban lesz 150 USD-ért Amerikában, míg a Dual-Displayes változat csak július végétől lesz kapható 200 dollárért.

A hír megírása után jutott tudomásunkra, hogy már az Elsa is bejelentette a Gladiac MX-et 32 MB SDRAM-os kivitelben.

TUTI BULI GTS

A sok nVidia referencia design klón után a tajvani Gainward üdítő újdonsággal jelentkezik a GeForce 2 GTS chipre épülő grafikus kártyák piacán. CARDEXpert GeForce 2 GTS/400 elnevezésű boardjukon ugyanis a GTS chip mellett 64 MB 5 ns-os DDR memória foglal helyet, ezzel a kártya alapban 400 MHz-es sebességen dolgozik (a GTS komponens a szokásos 200 MHz-et hozza a gyártószalagról). Ami még vonzóbbá teszi ezt a 400dolláros kártyát, hogy mindenki Tomjának sikerült stabilan, hozzáadott különleges hűtés és egyéb varázslat nélkül 233/472 MHz-en hajtania - a gyártó pedig garantálja, hogy mindegyik /400 szériás kártyája 220/450-en is teljes biztonsággal fogható majd munkára. Ezt a kissé forradalmi, de logikus lépést meghúzó kártya némileg enyhíti a GF2 GTS-t sújtó memória-átvitel szűk keresztmetszetével kapcsolatos gondok komolyságát.

A kártya megjelenése augusztusra várható, és a bundle-ja már kevésbé lesz rendhagyó, mint a memóriakonfigurációja, ugyanis kap PowerDVD-t, Drakant és Rollcage-et.

PENTIUM 'WILLAMETTE' 4

Az elmúlt héten az Intel hivatalosan is bejelentette az eddig csak Willamette kódnéven ismert következő generációs processzorának hivatalos elnevezését: Pentium 4. Érdekes, hogy az eddigi római számos jelölést sutba dobták, talán a V betű hiányzik a processzorokra

feliratot szitázó gépekről... A Pentium 4 architektúrára fog épülni a szerverekbe szánt változat is, melynek még mindig csak a kódnevét ismerjük: Foster.

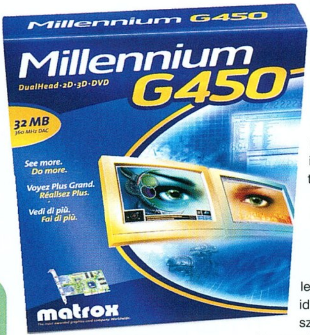
A Pentium 4-et a cég még ez évben (hivatalosan 2000. második félévében, de július 1-vel ez a félév már elkezdődött...) piacra fogja dobni - a független elemzők véleménye alapján valamikor szeptember/október környékén. Még nem kőbe vésett tény, de valószínűsíthető, hogy az első P4 1,4 GHz-en fog a boltokba kerülni, és minden további sebességváltozat további 100 MHz-et kap (hol lesz már a nyomi +33 MHz-es csigatempó...). Ugyancsak nem publikus egyelőre, hogy a P4-nek hányféle változata lesz az alap és a Foster kiviteleken felül - a piac nyilván kikényszeríti majd a 'Celeron III'-at is a P4 magból.

MÉLTÓ TEMETÉS A BX-NEK

Az Abit elhatározta, hogy méltóképpen búcsúzik a közeli múltban sikert sikerre halmozó Intel BX chipsettől, ezért az utolsó, e termék köré épülő alaplapját sajátos képességekkel ruházza fel. Hivatalos bejelentés egyelőre nem volt (azaz nevet sem tudok mondani), de a kiszivárgott információ alapján a lapon a már szinte kötelező ATA/100 támogatáson felül hardveres IDE RAID vezérlő fog dolgozni, illetve a tervezők megpróbálják úgy belőni a mobót, hogy 133 MHz-es FSB mellett is stabil maradjon (természetesen a 133 MHz továbbra sem támogatott hivatalosan a BX esetében). A termék Socket 370-es foglalata PPGA-s és FC-PGA-s procikat fogad majd.

IBM SZUPERSZÁMÍTÓGÉP

Az IBM az amerikai Lawrence Livermore laboratórium megrendelésére készítette el az ASCI (Advanced Strategic Computing Initiative) White nevű szuperszámítógépet, amely jelenleg a leggyorsabb a világon - és amelyet sajnálatos módon nem másra, mint nukleáris robbantások szimulálására fognak használni.



A gép adataiból ízelítőül: az ára 110 millió USD körül jár, 106 tonnát nyom, 8192 procival rendelkezik, az energia-felvétele 1,2 megawatt, a helyfoglalása csekély 920 négyzetméter(!), 6,2 terabyte memóriája és 160 terabyte merevlemez-kapacitása van, és végül a számítási teljesítménye 12,3 teraflop.

Annyi esélye egyelőre van a fajunknak, hogy az emberi agy becslések szerint még mindig vagy ezerszer gyorsabb, mint az ASCI White...

ATI, MATROX PLETYKÁK

Nagy valószínűségi rátával rendelkező, de meg nem erősített hír az ATi háza tájáról, hogy lesz MAXX verzió (duál chipes megoldás dupla adag memóriával) a Radeon 256-os kártyák sorában, melynek 12,8 GB/sec-os memória-átviteli értéke már önmagában remeknek mondható, ha viszont ehhez hozzátesszük a 3 GTexel/sec-os maximálisan elérhető fillrate-et, akkor ámulhatunk igazán.

A Matroxékról csiripelő verebek mondandója már kevésbé tűnt meggyőzőnek, ám elvileg nem lehetetlen: a cég a G800-hoz 250 MHz-es DDR (500 MHz effektív) memóriát fog használni, melynek segítségével 8 GB/sec-os átvitel lesz elérhető. Ugyancsak elvileg ez a chip 1,8 GTexel/sec fillrate-et mondhat majd a magáénak, amely ugyan csak hajszálnyival több az nVidia GTS értékénél, ám sokkal inkább elérhető lesz az 500 MHz-es memória-sávszélességgel, mint a GF 2 esetében, tehát a gyakorlatban sokkal gyorsabb kártyát üdvözölhetünk majd. Ugyancsak a GTS értékére rímel a várhatóan 20 és 30 millió közötti háromszög feldolgozására képes G800 T&L egység, amely egyelőre minden igényt kielégít a játékok terén.

PANASONIC: SV-SD70 HORDOZHATÓ „SD AUDIO" LEJÁTSZÓ

A hordozható mp3 lejátszók terjedésével egy időben jelent meg a szabvány egyik legnagyobb limitációja: az újabb számok memóriába való feltöltéséhez számítógépre van szükség. Ezt a gondot elsőként a Sony ismerte fel, s hozzá méltó módon reagált is rá: új, cserélhető médiát fejlesztett ki, mely sajnos csak a saját cége által kialakított eszközökkel lett és lesz kompatibilis. A Panasonic cég is hasonló módon reagált: ők is a „Memory Stick"-hez hasonló méretekkel rendelkező, szintén csak a saját eszközeikkel kompatibilis adathordozóval álltak elő, melyen - a konkurenciához hasonlóan - a tárolható adat mennyisége 32 illetve 64 MB lehet. A „Secure Digital Memory Card"-ot elsőként alkalmazó eszköz MiniDisc méretű lejátszó, mely saját tömörítési algoritmusát (Advanced Audio Coding) használja az mp3 helyett, ennek következtében a felvett zenék hangzása sokkal részletesebb – legalábbis a Panasonic szerint. Mivel a cég a SD Memory Cardot nem csak erre az egy felhasználási területre szánja, ezért már folyik kapacitásának növelése, mely ha hihetünk az ígéreteknek, két éven belül elérni az 1 GB-ot, ami 16 órányi zene vagy 36 perc S-VHS minőségű videóanyag tárolására lesz elég.

tig, tatcom

• A Deutsche Telekom rendkívül agresszív módon terjeszkedik Kelet-Közép-Európában: miután magáénak tudhatta a mi MATÁV-unk 59 százalékát, rátette a kezét a szlovák állami telekommunikációs cég, az ST 51 százaléknyi részvénypakettjére.

Mivel a DT már eddig is rendkívül erős távközlési cég volt, lelki szemeink előtt már a páneurópai telekommunikációs multi víziója körvonalazódik... majd meglátjátok.

• A Nike saját neve alatt hozza ki a Personal Sport Play 120-ra keresztelt S3 Rióját 64 MB flash memóriával, LCD kijelzővel és a mobilos headsetek esetében már megszokott 'távirányítóval'.

A termékben tehát sok különlegesség nincsen, talán csak annyi, hogy az mp3 fájlok lejátszása most néhány sportőrült arc látókörébe is belekerül. Piaci megjelenés: július.

• A SG Cowen & Co. felmérése alapján - amely a tajvani félvezető-gyárakra fókuszált - 2001 első hónapjaira várható, hogy a szilícium alapú termékeket gyártó cégek a termelési görbéjük tetejére érkezzenek el, s emiatt némileg túlkínálatot, illetve komoly áresést produkáljanak.

• Az Intel azonnali hatállyal elkezdte építtetni új chipgyárát az ír Leixlipben. A Fab 24 teljes felhúzásának költségei nagyjából 2 milliárd USA dollárra fognak rúgni, ám a tervek alapján már a jövő év második felétől termelni fog. A megcélzott csíkszélesség 0,13 mikron, azaz a cég vadi új technológiába fektet - tegyük hozzá, a frissítés rá is fér.

• Nem csalás, nem ámítás, a RealVision nevű cégecske elkészítette VREngine nevű kártyájának prototípusát, melyen az SLI-zett dupla Voodoo 2 chipset mellé a saját fejlesztésű, GA400 elnevezésű T&L motort külön chipen társították be.

A kártya különleges ízesítése egyébiránt PCI csatalósínen keresztül élvezhető leginkább.

• A Siemens cég C-, illetve S25-ös mobiltelefonjainak eladási indexein felbuzdulva előállt legújabb „handy"-jeivel. Az új generáció készülékei már mindegyike kétnormás, valamint WAP böngészővel is fel van szerelve. Ezeken túl az egyes modellek már csak az alapfunkciókat kibővítő tudásukban, valamint a nem túl elegáns német formatervezésükben térnek el egymástól.

SYNCMASTER 170MP

Az istenek meghallgatták kérésemet, mikor is a pár hónappal ezelőtti Samsung Line-upban felbukkanó TV tuneres TFT monitor tesztelésére már előzetesen bejelentettem az igényemet. Persze, most shoebaron elégedett lehet, hogy a teremtővel helyeztem egy szintre...:)

Mivel holnap reggel a monitor fényképezkedésre megy, ezért minden bizonnyal lesz a cikk mellett kép: mi tagadás, megnyerő darab. Ezüstszínű ház, fekete tartórész, a Flatronok esetében megismert és sikert aratott fém érintőgombok teszik impozánssá. Valahogy így kell kinézniük a high-tech TFT monitoroknak, amelyek még a főnök asztalára is kerülhetnek.

A cucc kompakt méretű, lapos dobozban érkezett, a magassága megfelelt a monitor mélységének, ami a hungarocellt is beleszámítva maximum 10 cm. Installálása a szokásos dugdosásból állt, továbbá a TV kábel és a hangkártya bemenetére csatlakoztatandó hangkábel illesztéséből. A Win98SE egyből felismerte, a hozzáadott driverrel pedig végleg beépült a rendszerbe.

Bár nem hangsúlyoztam, a TV kábel azért kell a monitorba, mert egyben TV is a kicsike. Aki leperkálja érte a kb. 100 db tízezrest, egyből boldogabb lesz egy lapos képernyős 17 collos TFT-LCD monitorral és egy lapos képernyős távirányítós sztereó tévével. 17 collon nyomhatjuk a Quake-et (ami igazából 19 collnak felel meg hiszen a káva nem takarja el a képcsövet), majd átválthatunk a teljes képernyős esti filmre, esetleg a focimeccset kis ablakban nézhetjük, miközben ezerrel böngészünk a Neten. Az pedig már a kényelem netovábbja, mikor a másik szoba ajtaján fél kézzel belógatjuk a tévét, hogy anyuci is lássa a gól ismétlését.

A monitor maximálisan 1280*1024-es felbontást tud, ezt 32 bites színmélységben és 76 Hz-en (bár a működési elv miatt a vibrálása 60 Hz-en sem látszik). Kezelőszerveivel mindent állíthatunk, amit a TFT monitorok esetében kell, az extra menüpontok a TV hangolására és a kép beállítására szolgálnak. A monitor képe kellemes, leginkább annak, aki szereti a TFT monitorok érdekes megjelenítését, hiszen ezeken az egyes képpontok sokkal jobban látszanak, viszont a színek élénkebbek és nem létezik geometriai probléma. A játékok és a színes képek mintha fel lennének festve a monitorra, olyan élesek és teltek a színeik. A TV vétellel sem voltak gondok, tudja az A2 és a Nicam sztereó hangnormákat.

Őszintén ajánlom mindenkinek, aki meg tudja fizetni az újdonság árát, és úgy gondolom, hogy a praktikusságából adódóan hamarosan egyre több ilyen eszköz jelenhet meg, melyek reméljük, mindennaposak lesz az otthonokban. Ha pedig valaki véletlenül kettőt vesz, az egyiket nyugodtan ajándékozza nekem, mivel sajnos holnap reggeltől megint a nagy monstrum foglalja a helyet az asztalomon :)

Flex
flex@webit.hu

INFOBOX

Samsung
Tel.: 388-7925

HORDOZHATÓ ERŐMŰ

Egy hétig abban a szerencsében részeltettem a kánikula közepette, hogy tesztelhettem, dolgozhattam a Gericom zászlóshajójával, a Millennium II MSW nootebookkal.

A menő kategóriában közepes befoglaló méreteket magáénak mondó note széthajtása után derül fény a hatalmas, 15,1 inch-es TFT kijelzőre, melynek maximális felbontása a nálam levő modell esetében 1024x768 képpont volt, viszont némi trükközéssel az integrált ATi 3D Rage Mobility-P grafikus vezérlő (ismertebb nevén Rage LT Pro, 8 MB SGRAM-mal) közreműködésével az 1400x1050-es felbontás is lekezelhető. Maga a kijelző az alsó fertály felől történő megvilágításból adódó anomáliák ellenére nagyon szép, kontrasztos képet ad, míg a grafchip teljes mértékben kielégítő 2D-s teljesítményt produkál - ami a Millennium II legtöbb felhasználójának pont elég is. A hordozható gépek esetében nem kifejezetten fontos az integrált grafikus gyorsító 3D-s teljesítőképessége, de azért ezt is megnéztem hősünknél. A 3Dmark 2000 meglehetősen siralmas eredményeket adott, viszont az egyszerűbb D3D-s játékok azért rendesen futogattak. Ha valaki arra vetemedik, hogy ezt a gépet hálóra kapcsolva Quake 3 Arénázzon, az nagyjából 512x384 képpontos felbontás mellett közepes grafikai részletességgel teheti mindezt - viszont például Starcraftozni egész jól lehet a kütyüvel, már ha ráakasztunk külső egeret.

Az bizonyos, hogy nem a beépített processzor fogta vissza a játékokat, ugyanis Intel Pentium III 700 Mhz-cel állunk szemben (512 KB L2 cache-sel, Intel BX-es alaplapon), amely fel van vértezve az újdonságnak számító SpeedStep technológiával. A SpeedStep lényege röviden úgy foglalható össze, hogy amikor a gép nem a hálózati tápról, hanem a belső Lithium-Ion akkumulátorról megy (amely teljes terhelés esetén nagyjából 2,5 órát bír ki, és kettő alatt töltődik fel), a gép lecsökkenti a proci órajelét, s ezzel energiát nyer - a tipikus note alkalmazások amúgy sem igényelnek iP700-at, mint ahogy kevéssé használják ki a szédületes mennyiségű, 256 MB memóriát. Amiről még nem esett szó az ATi Mobility és a CPU teljesítménye kapcsán, az a DVD lejátszás - ugyanis hősünk bizony rendelkezik beépített, igen halk - de természetesen modulárisan cserélhető kivitelű - Toshiba 6X-os DVD meghajtóval. A note-on megtekintett filmek hiba és döcögés nélkül futottak, egyedül az overlay textek pozícionálásával akadtak a grafchipnek gondjai, ami inkább bizonyult esztétikai, mintsem gyakorlati hiányosságnak. A meghajtó CD-ROM-ként való tesztelése a jó öreg írt, karcos teszt CD-m segítségével történt, amelyet a gépezet gond nélkül lekezelt. Itt említendő meg, hogy a cég csomagolja a géphez a Mediamatics DVDExpress szoftveres lejátszót.

A note további paraméterei és szolgáltatásai közül kiemelkedik a 18 GB-os merevlemez-kapacitás, amely a legdurvább userek igényeit is kielégíti. Az integrált FDD, monitor-, soros- és párhuzamos, PS/2 illetve USB port szinte szóra sem érdemes, annyira természetes, viszont a beépített 56.6K-s modem a teszt során remekül végezte dolgát, habár a többi modemtől megszokott trendnek megfelelően ez sem tudott nagyon 45 Kbps fölött csatlakozni a szolgáltatóhoz. Az on-board hang megszólaltatásáért az ESS Maestro-2-es chip felelős, melyet két, apró méretű és igencsak alapszintű funkcionalitással rendelkező hangszórócska szolgál ki, viszont van fülhallgató-csatlakoztatási lehetőség, ami ugrásszerűen megnöveli a DVD filmek élvezeti értékét. Ezen felül akad mikrofon és line-in bemenet, továbbá egy integrált mikrofon - és hogy a kiszolgálás teljes körű legyen az audió osztályon, a gép bal oldalán a beépített hangszórók hangerejét szabályozó gombpár is található.

A notebookban természetesen helyet kapott a PCMCIA kártyák fogadására alkalmas dokk is, amely egy darab Type III (teljes magasságú), vagy két darab félmagas Type II kártya fogadására alkalmas (például LAN kártya). A note szintén rendelkezik infra porttal, illetve kissé szokatlan módon TV kimenettel.

A rengeteg szolgáltatás felsorolása után essék szó a használhatóságról, az egyéni tapasztalataimról. A billentyűzet minősége és kialakítása mindig kényes pontnak számít a hordozható gépek megítélésében - nincs ez másképp a high-end modellek esetében sem. Személy szerint átlagosnak találom a Millennium II klaviatúráját funkcionalitás és kényelmesség szempontjából - de mint tudjuk, ez a kérdés (és nem csak a hordozható gépekkel kapcsolatban) egyéni preferencia dolga - az viszont tény, hogy senki sem fog falnak menni, mert jelen modellünk kibabrál az ujjaival. Az már más lapra tartozik, hogy a kissé németes kialakításhoz ki milyen gyorsan szokik hozzá. Hasonló a helyzet a beépített touchpad pozícionáló esetében is: vagy megszokod, és akkor egész használható segítőtársad lesz, vagy megszöksz, és azzal kezded a gép installját, hogy külső egeret pakolsz rá.

A hordozható gépek esetében a strapabírás kiemelt fontosságú, és töredelmesen be kell vallanom, én első ránézésre nem találtam túl masszívnak ezt a Gericomot. Nem lett igazam, hisz a gép mindenféle zokszó nélkül tűrte egy balatoni utazás fáradalmait, a tűző napon való használatot, a DVD lejátszás közbeni hintáztatást (hiba vétése nélkül), illetve egy be nem tervezett pitbullmancs három csapását is (mondhatni, hogy a hardware team jelenlevő tagjai közül a note ijedt meg a kutyáktól a legkevésbé). Természetesen ezt is, mint a többi funkciót, hosszabb távon lehet csak megbízhatóan tesztelni - nekem most ennyi idő szabatott ki.

A szinte teljes körű szolgáltatáscsomagot a jó kis hordtáska és az igen informatív gépkönyv egészíti ki az obligát driver és Win98SE telepítő CD-k mellett. Összegzésként a Gericom Millennium II MSW-jét szinte bárkinek tudnám ajánlani, aki valamelyest is szokott dolgozni számítógépén, és az utazgatást sem veti meg, viszont ára miatt e zászlóshajó egyelőre inkább üzletemberek érdeklődésére tarthat számot.

tig

INFOBOX

Acomp
Tel.: 339-5647

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!Tanfolyamok!!!

ECDL vizsgára felkészítés

Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, Powerpoint 10 óra
Windows '98 és NT Hálózat 10 óra
650Ft,-/óra !!!Mindenkinek saját gép!!! Már 6 főtől indulnak a tanfolyamok

!!!PC Klub 6 gép hálózatban, gyere próbáld ki!!!

Cím: 1041 Bp. Bárdos Artúr u. 4. H-P 14-20h-ig

!!!Ugyanitt megtalálható a BALATI Computers teljes termékskálája is!!!

Telefon: 399-0644, Fax: 399-0645, E-mail: oktatas@copassoft.hu

EPOX, ABIT, Procomp alaplapok
ASUS, ATI, Vodoo3 videókártyák
Seagate, Quantum winchesterek
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok
Használt alkatrészek beszámítása.

WEB lap tervezés!

Hunnet, Telnet internet előfizetés

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER

A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

50.000 Ft feletti átépítés vagy Internet előfizetés és modem vásárlása esetén a hirdetés felmutatóinak a munkadíjat elengedjük!!!

Részletfizetési lehetőség !!

monitor, nyomtató, notebook és egyéb alkatrész szerviz

- 3500 Ft

1067 Budapest Podmaniczky u. 29. Tel / Fax : 311 - 5456
1042 Budapest Király u. 25. Tel/Fax:370-0631

WWW.LSCOMPUTER.HU

Rendeljen most!

Ready COMPUTERS

READY COMPKER Kft.
Bp. V. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Tel.: 331-0518 Fax: 311-8671

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET, BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ALKATRÉSZEK, ELEMEK, KELLÉKEK SZÉLES VÁLASZTÉKA

OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI HITEL

Komplett számítógép vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén, 20% kezdőrészlet, helyszíni ügyintézés.

Igényei szerint összeállított számítógépek 1+2 év garanciával, jogtiszta ajándék programokkal.

www.ready.hu MINDEN, AMI PC

VIDEOVÁGÁS, FILMKÉSZÍTÉS, VIDEO-CD, MULTIMÉDIA SAJÁT FELVÉTELEIBŐL

Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

Viszonteladói feltételeinkről a 06 - 30 - 9413 - 453 - as számon érdeklődhet.

MIKLAND COMPUTER

1012 Budapest, Attila út 117.
Nyitvatartás (jún. 1-től szept 1-ig)
Hétfő- Péntek: 10.00-17.00
Szalon: 488-7690,-91,-92,-93,-94,-9
Szerviz: 488-7696
Fax: 488-7697
On-line árlista: www.mikland.hu
Faxbank árlista: 2-333 666/1650#

BUDAPEST BANK ÁRUHITEL

MILLENIUM
A fantasztikus játékgép

Abit BE6-II, Celeron2 566Mhz, 64MB RAM, 15.3GB HDD, 1.44FDD, Asus 16MB TNT2 VGA, Miditorony, billentyűzet

126.990,-

+TUNINGOLVA AKÁR 850MHZ-EN!!!

17"-OS MONITORT AJÁNLUNK HOZZÁ

MINIMUM
A legolcsóbb pentium gép

Acorp Via73, AMD K6 300Mhz, 32MB RAM, 2.1GB HDD, 1.44FDD, 4MB VGA, SB komp sound, Minitorony, billentyűzet

+Ajándék csomag!!!

15"-OS MONITORT AJÁNLUNK HOZZÁ

56.990,-

MYSTIQUE
Az optimális OFFICE gép

Procomp P-II, Celeron-400Mhz, 32MB RAM, 5.1 GB HDD, 1.44FDD, 48X CD-ROM, 4MB VGA, SB komp sound, 56K modem, Minitorony, billentyűzet

+Ajándék hangszoró!!!

17"-OS MONITORT AJÁNLUNK HOZZÁ

84.990,-

MAXIMUM
Amikor az ár nem számít

Asus K7V, AMD K7 1000Mhz!, 256MB RAM, 75GB IBM UltraATA/100 7200rpm HDD, 4.44FDD, Leadtek Winfast Geforce2 GTS 64MB DDR TV out, SB Live Platinum, Pioneer 16x DVD-ROM, Genius Venus hászet

NO COMMENT!!!

18"-OS LCD TFT AZ AJÁNLATUNK HOZZÁ

759.990,-

NAGY NYÁRI SZÁMÍTÓGÉP VÁSÁR!

Tetszőleges konfigurációk összeállítása 3% árengedménnyel!

OLD MAN Tuningműhelye

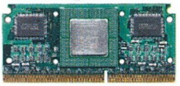
SoKs

HardWerem-96 Kft.

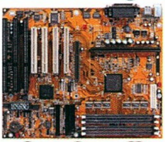
Budapest, VI. Csengery u. 55.

Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium II és Athlon alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

TRANS-AM elektro

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)

Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

14" Licom SVGA 3 év garancia	29.200,-
15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
10,2 Gb Quantum winchester	21.600,-
9,1 Gb UW SCSI Quantum HDD	48.000,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P3BF BX / ATX	33.600,-
Pentium II 466 A Intel Celeron CPU	23.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	120,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**122.000,-**

Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Pentium 200 MMX + 32 mb RAM + 1,6 HDD monitor nélkül **52.000,- + áfa**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

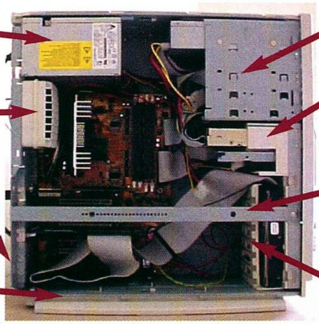
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

FEFO Computer

Tudja Ön, hogy a hatékony munkavégzéshez az IT rendszer megbízhatósága, az eszközök könnyű kezelhetősége és ergonómikus felépítése ma már fontosabb tényező mint azok teljesítménye? Ismerje meg Ön is a FEFO Scienic, Dexter, Basic PC-ket, és NETiX, INTiX szervereket!

- speciális hűtésű FEFO ATCX ház
- zajcsillapító műanyag burkolat
- 100.000 óra MTBF, CE tápegyég
- azonnali rendelezésre állás (S3) állapot (Intel® Instantly Available PC Solution)
- hardveres titkosítás támogatás
- távoli menedzselhetőség
- hardver állapot figyelés
- 3 év garancia, ISO9002 PC gyártás

Nagy zajcsillapítású (56dB zajszint) műanyag külső, Blue Angel standard. EMI szabványnak megfelelő árnyékolású fém belső, FCC B osztályú sugárkibocsátás. Átlagon felüli, kimagasló hűtési paraméterek (hosszabb élettartam), nagy megbízhatóságú tápegység. Esztétikus, minőségi kivitel.



FEFO Dexter PC és IntiX M szerver

Dexter DE

Bővíthető PC otthonra kiváló multimédiával

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 64 – 768 MB PC100 RAM
- 4.3 – 20 GB HDD, 44x CDROM
- Abit alaplap, 32MBVGA,SB 4x hang

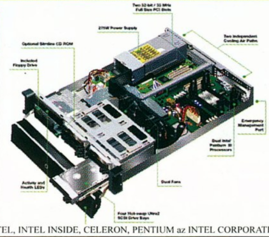
149.900,- +áfa - tól

IntiX E

2U Rack szerver Internet, e-business technológiákhoz

- Intel® Pentium® III processzor
- 128MB – 2GB ECC RAM
- 9 – 144 GB Hot-swap HDD, FDD
- 4x Hot-swap HDD, LAN
- Intel menedzsment és felügyeleti system

669.900,- +áfa - tól



intel inside pentium®!!!

további információk és árak **www.fefo.hu**

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

SONY DAV S300

Négy alapvető összetevő szükséges ahhoz, hogy maradéktalanul kihasználjuk a digitális házi moziban rejlő lehetőségeket. Tulajdonképpen a rendszer lelkének a DVD-lejátszó tekinthető, amely lehet számítógépes DVD ROM, illetve költségesebb megoldásként valamelyik asztali változat. Amennyiben ezt beszereztük, gondoskodnunk kell a képi megjelenítésről (tv, monitor), a nélkülözhetetlen Dolby Digital (ne adj isten DTS) erősítőről és a megfelelő hangafalszettről. Ezek értékét összeadva még a közepes teljesítményű rendszerek kapcsán is hamar beláthatjuk, hogy az átlagos földi halandó miért is nem rendelkezik a fenti komponensekkel. Persze DVD-zni sokan szeretnének, így maradnak a költségkímélő módszerek: a számítógépünket megtesszük DVD-lejátszónak, beérjük a meglévő monitorunk vagy jó esetben a tv-nk képével, illetve felhasználjuk a régi audioeszközeinket a hangok életre keltéséhez. Tapasztalatok alapján ma már sokan tartják ésszerű alternatívának valamelyik komolyabb PC-s hangrendszer beszerzését, amely erősítő vagy MPEG2 dekóderkártya segítségével már képes a térbeli hangzás előállítására. Ezzel többnyire bele is ütköztünk a lehetőségeink korlátjába, hiszen a további beruházások már jelentős kiadásokat igényelnek. A végeredménnyel pedig csak az a baj, hogy ha valaki már próbált valamilyen jól összehangolt házi mozi rendszert, akkor keserűen tapasztalhatja, hogy a szükséges kompromisszumok bizony elképesztő eltéréseket eredményezhetnek. Ilyekor tanácstalanul nézhetünk körbe, hiszen kiépítettük az „olcsó házi mozi" rendszerünket, ám a váltás a professzionális környezetre meghaladja a pénztárcánk nagyságát. A jövőben a két megoldás között tátongó szakadékot a Sony nyár közepén piacra dobott terméke, a DAV-S300 hivatott betölteni.

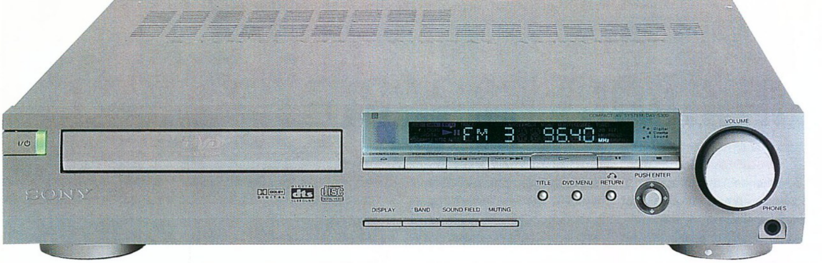
AZ ÖSZVÉR

A kódnév egy asztali DVD-lejátszó és egy 5.1-es hangfalrendszer igen kedvező árú kombinálását jelöli. Lényeges, hogy az új modellként bemutatkozó lejátszó beépített Dolby Digital és DTS dekóderrel rendelkezik. Ennek köszönhetően alkalmas – külön erősítő nélkül – az egyik legfejlettebb 3D-s hangzás kitömörítésére, azaz a tv kivételével tartalmazza a házi mozi összes lényeges alkotóelemét. Bár a Sonytól nem vártunk gyenge minőségű terméket, azért a DVD player külseje még így is meglepetést okozott. Az újszerű formatervezés valósággal öröm a szemnek, arról nem is beszélve, hogy a megszokott asztali változatokhoz képest érezhetően kisebb méretekkel rendelkezik. Említésre méltó még a „egyen" Sony távirányító, amely alkalmas például a rendszer finomhangolására, esetleg a tv vezérlésére. A csomag másik egységében a hangrendszer kapott helyet 5 szatellittel és egy mélynyomóval képviseltetve.

Ezen felül a doboz egy halom kábelt rejtett, ami előre vetítette, hogy az erősítő és a hangfalak működőképes kapcsolatának létrehozása bizony nem kevés időbe telik. Aztán legnagyobb örömünkre az egész művelet közel tíz percet vett igénybe (az összecsomagolás már ennyit sem), hála a rendkívül felhasználóbarát kábelezésnek, hisz a színek használatával gyakorlatilag gyerekjátékká varázsolták a rendszer kiépítésének folyamatát. Éppen napirendre tértünk a tervezők előrelátásának elmésségén, amikor a tesztpéldány elnyelte az első DTS-es demo korongot. Mivel a PC-s piacon fellelhető szatellittel és mélynyomóval szerelt multimédiás hangrendszerek (4.1, 5.1) minősége gyakran igen silány, kezdetben a Sony próbálkozását is hajlamosak voltunk alábecsülni. Ennek az oka, hogy kiépítésre az öt hangszóró (a két front, a center és a két surround) rokon a mindössze egy hangsugárzót tartalmazó PC-s mikroszatellitekkel. Szerencsére, ahogy arra már a súlyukból is következtetni lehetett, a DAV-S300-nak nem kell az „apró" hangfalak miatt szégyenkeznie.
A DTS logó megtekintése közben, illetve a további DVD-filmek lejátszása során is igen jól, sőt megkockáztatom, meglepően jól teljesítettek. Igaz, hogy nem vetekedhetnek a „komolyabb" házi mozi komponenseinek elsöprő dinamikájával, ám összességében a passzív mélynyomóval kiegészítve egységes és az árához képest igen hangos (talán kicsit harsány) rendszer benyomását keltették. A lejátszó érdemei között még nem említettük a beépített rádió tunert, mely kiválóan működött a mellékelt antenna segítségével.

Sony drive-hoz mérten az írott CD-ket nem nagyon szerette, viszont gond nélkül lejátszotta az audio CD-ket, és megbirkózott egy régebbi videó CD-vel is. Az elképzeléseknek megfelelően az otthoni teszt során igazi mindennapos társsá vált, hiszen reggel a rádió miatt, este pedig a filmek és az audio CD-k hallgatása végett használtam. Tulajdonképpen kiváltotta a gépet, hiszen korábban CD lejátszó és asztali DVD player hiányában folyton a PC szolgált hiánypótlóként. Csak hát a PC zúg, lassú, néha lefagy...

Ezen felül az asztali lejátszónak számtalan előnye van a PC-s, szoftveres megoldásokhoz képest. Talán a két legszembeötlőbb: egyrészt a PC-nek bootolnia kell, másrészt hogy a filmek nyugalmasabb részei alatt tanúi lehetünk a hűtéssel járó kellemetlen zúgásnak (márkás házak esetén ez kevésbé zavaró, sőt már létezik teljesen vízhűtéses PC is, amely ezáltal teljesen zajmentes...). Ezen felül, a csatlakoztatás egyszerűsége, illetve a kényelem is kulcsszó lehet, hiszen a távirányító segítségével a kezelő funkciók könnyen és gyorsan elérhetők. Van azonban a fix hardvernek árnyoldala is. Ez pedig a régi kód (elsőre véletlen kórt írtam...). Míg a gépen a régió kódok átváltása (korlátozott mennyiségben még a régió kódos DVD ROM-ok esetében is, arról nem beszélve, hogy jó vásárlással ez a nehézség teljesen elkerülhető) megoldható, addig a DAV-S300 csak a régió2-es filmeket tudta lejátszani. Persze a márkásabb termékek esetében ez mindig fixálva van, a „noname"



gyártók régiófüggetlen modelljeitől pedig első lépésben óva intenénk mindenkit. Jó ideje pihen már a guru tesztlaborban egy ilyen olcsó piaci darab, nem véletlenül. A használata igazi rémálom volt, kezdetben a távirányító mondta fel a szolgálatot, majd többször is tanúi lehettünk, hogy időnként a lejátszás nem volt folyamatos, azaz a film látványos szaggatásokba kezdett.

Visszatérve a Sony teljes megoldásként kínált házi mozi rendszeréhez felmerül a kérdés, hogy menjünk-e tovább gyalog, vagy szálljunk fel az öszvérre, esetleg álmodozzunk tovább az angol telivérről? A DAV-S300-at az alsó kategóriás PC-k árában vesztegetik, ami számszerűsítve megközelítőleg 190 ezer forint plusz áfát jelent. Ezért kapunk egy DVD/CD lejátszót (beépített DD, DTS dekóderrel, rádió tunerrel, digitális erősítővel), illetve egy 5.1-es hangfalszettet. Míg az asztali lejátszó esetében egyáltalán nem szembesülünk az alsó/közép kategória értékeivel, a hangfalak azért már érezhetően az olcsó megoldás jegyében lettek kivitelezve. Ennek ellenére az együttes kiemelkedően jól szerepelt a filmek alatt, azaz tisztán, kellő hangerővel és némi basszussal támogatva szólt. A sztereó lejátszás már kevésbé volt az erőssége, ezért a beszerzése esetén talán érdemes megfontolni a front lecserélését. (Pár nap után ezt mi is megtettük, az egyetlen gond az volt, hogy a passzív mélynyomó az új felállásban csak zavaró tényezőnek számított. Dörömbölt a YBL hangfalak mellett, egyszerűen „nem találta" a helyét. Mindez sztereó módban, rádió vagy audio CD hallgatása esetén, ti. a DVD filmek alatt a teljesítmény tényleg csak javult. Persze - mint a neve is mutatja - passzív, azaz a hangolására nincs mód.)

Különösen érdekes lehet a DAV-S300 azok számára, akik hozzám hasonlóan társas- vagy panelházban laknak, hiszen oda még az anyagi korlátok lebomlása esetén sem érdemes igazán komoly rendszert kiépíteni. Ezzel szemben a Sony megoldása nem foglal túl sok helyet, elképesztően designos, hangminőségben pedig bármelyik multimédiás rendszert maga mögé utasítja. A kombinált asztali lejátszó tudása lenyűgöző (ennek köszönhetően kiérdemli a praktikus jelzőt is): újabb termék, amely ékesen bizonyítja, hogy az integráció fokának növelése már egyre több cégnél alapvető törekvésnek számít. Természetesen az 5.1-es rendszer hangminőségben, tartalékokban elmarad a nagy társaitól, de aki ilyenekre vágyik, az nyilván egyetlen hangfalpárért is többet fog fizetni, mint az S300-as teljes ára. Igazi ár/teljesítmény győztes, egyelőre vetélytársak nélkül.

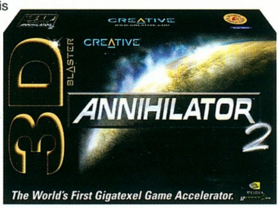
shoebaron

INFOBOX
Juventus Team
Tel: 469-5847

A HANGKÁRTYÁK GTS-E

Mivel most már mindenki, és mindenki nagymamája is gyárt a GeForce 2 GTS chip köré épülő grafikus kártyát, ezért ilyen kártyák szerkesztőségünkbe is egyre-másra érkeznek tesztelésre a legkülönbözőbb gyártók fémjelzetével. Ily módon kaptuk kézhez a Creative Labs kártyáját, a 3D Blaster Annihilator 2-t is, mely ugyan nem az első GTS-es kártyák között lépett a piacra, viszont azoknál alacsonyabb árával próbálja elhódítani a reménybeli vevőket. Ahogy nézegettem a tényállást, itthon ez az árkülönbség sajnos és egyelőre még csak pár ezresben mutatkozik meg. Már hallani vélem az olvasók – igen logikusan felmerülő – kérdését: jár-e minőségi kompromisszumokkal az alacsonyabb ár?

Az Annihilator 2 szép, sőt mi több, ízléses, a fekete szín dominanciáját felmutató dobozban érkezett, jó minőségű, többnyelvű kézikönyv társaságában. Az obligát driver CD társaságát kettő további képezte, először is az nVidia-féle Experience demó-csomag, amely tartalmaz 6-7 különböző technológiai bemutató anyagot, mint például az Isle of Morg, vagy a sokak által csodált 'villám csapkodja az nVidia logót'-féle. A harmadik korongon található a Rage Rally, amely szintén felfogható játszható, vizuális effektekkel megtűzdelt – és remek fizikai modellezéssel kiegészített - technológiai demónak.



A szép, kontrasztos Windows desktop, illetve a teljesen oké DVD lejátszás méltó a kártya letisztult (a referenciához nagyon közeli) designjához. A szokásos, ámde jó minőségű, 6 ns-os Hyundai DDR-es, tuningra ingerlő memóriák kaptak helyet rajta. Egyébiránt a Creative Labs saját Blaster Control szoftveréből elérhető tuningcsúszka maximumértékein (220 MHz mag/360 MHz memória, ellenben a gyári 200/333 MHz értékekkel) a kártya hosszabb tesztelés során is teljesen stabilnak bizonyult. A hűtőborda/ventilátor páros amolyan átlagos darabnak tűnt, de jól végezte a dolgát. A Creative adja, illetve a netről letölthető a GeForce-os kártyáihoz a FastTrax drivercsomag, amely a már meglévő meghajtókra települve gyorsítja a kártyát. Láss csodát, a FT v5.30-asnak sikerült egy százaléknyi előnyt realizálnia a referencia 5.30-as Detonator driverekkel szemben ugyanazon a konfigon. A különbség nem nagy – azt viszont tudni kell, hogy a Detonatorok már magukban is igen kihegyezett meghajtók.

Ami kicsit meglepő volt számomra, hogy más GTS kártyákkal végzett összehasonlító tesztjeim során az Annihilator 2 – ha marginális mértékben is – gyorsabbnak bizonyult vetélytársainál. Ennek ellenére a GTS-es kártyák (memória-sávszélesség jellegű) határai őrá is vonatkoznak, a legmagasabb ajánlott játékfelbontás és színmélység: 1280x1024, 16 bit. Azonban ha neked most azonnal kell valamilyen csúcsteljesítményű játékkártya, akkor nyugodt szívvel ajánlhatom a 3D Blaster Annihilator 2-t a figyelmedbe – illetve a költségérzékenyebb játékosoknak pedig a cég valószínűleg nemsokára debütáló GeForce 2 MX chipsetes kártyáját.

tig

INFOBOX
CHS
Tel.: 451-3500

WINDOWS DARABOLÁS

DARABRA MEGY?

Az amerikai Legfelsőbb Bíróság (Supreme Court) júniustól szeptember közepéig ítélkezési szünetet tart. Jó ez valakinek? Hát persze, többek között a már több mint két éve folyó, gigantikus méretűre fúvódott antitröszt pert a nyakán hordozó Microsoftnak. Az ügyben elnöklő bíró - Thomas Penfield Jackson - ez év június 7-én hozta meg a céget elmarasztaló, és a feldarabolását (lényegében két nagyobb cégre történő szétszakítását) elrendelő ítéletét. Mivel az alperes Microsoft megfellebbezte ezt a döntést, a felperesek (az amerikai Igazságügyi tárca, illetve 19 szövetségi állam) kérvényt nyújtottak be Jackson bíróhoz, hogy az 'Expediting Act'-re hivatkozva utalja a Legfelsőbb Bíróság elé az ügy másodfokú szakaszát (az Expediting Act teszi lehetővé a nemzet érdekeit felölelő perek másodfokú eljárásának a Supreme Court elé utalását). Alapesetben a másodfokú eljárást a területi Fellebbviteli Bíróság folytatta volna le - ahová a legfelsőbb ítélkezési szerv elméletileg még mindig visszautalhatja az ügyet szeptemberben.

Főszereplőnk, a Microsoft ezzel a döntéssel nyert is, veszített is valamicskét. Veszített, ugyanis a területi fellebbviteli bíróság a múltban már kétszer hozott számára kedvező tartalmú ítéletet, míg nyert, mivel a június 7-ei döntés által elrendelt, az üzletpolitikáját korlátozó rendelkezések életbe lépési dátuma messzebbre tolódott ki (alapállapotban a rendelkezések a június 7-hez számított 90. napon léptek volna érvénybe, mint például, hogy a MS nem adhat extra árengedményt az operációs rendszereinek licencére azoknak a hardver OEM-eknek, amelyek egyidejűleg vásárolnak tőle egyéb programlicenceket is - értsd ezalatt főleg a MS Office aktuális verzióját). Ezek a megszorító rendelkezések most már legfeljebb a Supreme Court döntése után léphetnek életbe - tehát a MS haladékot nyert, egy kis plusz időt a 'mi lesz, ha tényleg feldarabolnak' akcióterv kidolgozásához. Itt tart tehát az 1998. május 22-én útnak indult sztori - a világ informatikában érdekelt fele várakozik, hogy a szeptember eljöjjön. Ezt az időt kitöltendő néhány részlettel és érdekességgel szeretnék szolgálni az elkövetkező hasábokon a perrel kapcsolatban.

Természetesen az ügy széleskörű nyilvánosságot kapott, amikor a már fent említett év májusában az Igazságügyi Minisztérium, illetve 20 szövetségi állam (egy azóta kiesett) keresetet nyújtott be a Microsoft ellen, lényegében tisztességtelen piaci magatartással és gazdasági erőfölényével való visszaéléssel vádolva a céget. Az esszenciális ütközőpontot a Windows 98 oprendszerbe integrált Internet Explorer Web-böngésző (van-e, ki e nevet nem ismeri?) jelentette, a felperesek ennek elhagyását, illetve alternatív megoldásként a Netscape Communications Navigator böngészőjének a csomaghoz való kapcsolását követelték. Az amerikai államigazgatás attól tart ugyanis, hogy a PC-s operációs rendszerek piacán már kivívott monopolhelyzetét (amit szintén támadnak keresetükben) a Microsoft kiterjeszti a hasonló fontossági faktorral bíró internetes alkalmazások piacára is. Azt érdemes itt megérteni, hogy az amerikai állami szervek elsősorban nem minket (kis csúsztatással, hisz mi nem vagyunk amcsik), a fogyasztókat védenek, hanem a saját érdekeiket: ha valamelyik vállalatóriás több piaci szegmensben is monopolhelyzetbe kerül, akkor kissé utópisztikus vízióval élve állammá válik az államban, gazdasági hatalmánál fogva szinte ellenőrizhetetlenné válik tevékenysége a politikai vezetés számára - ez az ijedtség valódi oka az USA államhivatalnokai részéről. Ezért kellett elnyomni az IBM-t is korábban, 13 évi pereskedés folyamán (a cég természetesen él és virul a mai napig), illetve a telekommunikációs óriást, az AT&T-t, mely felosztatott Baby Bellekre, viszont szintén szép napokat ér meg jelenünkben (nemrég szövetkezett a Nokiával harmadik generációs mobiltelefonok - médiatelefonok - fejlesztésére, illetve médiacége, a Liberty Media Group mostanában szerzett többségi szavazati jogot a UnitedGlobalCom kábeltévés társaságban). Mint látható, a gazdasági tevékenység és prosperitás mesterséges elfojtása nem járhat túl nagy sikerrel, ha nem a piac szabályai szerint történik.

Az államnak talán a Microsoft esetében is megfigyelő pozíciót kellene felvennie, és megvárnia, amíg az informatikai óriás a nagy vállalatokra jellemző prosperitási görbe egyik periodikus mélypontjára jut, azaz rohamosan veszít piaci befolyásából (a rengeteg belső gonddal küzdő Intel ilyen gödörben van jelenleg). Egyébiránt a jelenlegi Intel vezér,

Craig Berrett azt nyilatkozta a MS lehetséges feldarabolásáról, hogy bekövetkezte esetén nem érné túl nagy megrázkódtatás a számítástechnikai iparágat, a már jól bejáratott 'Wintel' platformok (Intel proci - Windows oprendszer) nem veszítenének népszerűségükből (más kérdés, hogy folyamatosan vesztenek, például a 'Lintel' és a 'WinAM' megoldások javára...).

Tény és való, hogy egyelőre a Microsoft adminisztratív eszközökkel némiképp megfékezhető , viszont a cég teljes struktúrája hasonlatos a vízzel töltött lufihoz: ha benyomom egy helyen (analogikusan feldarabolom két külön vállalatra, amelyből az egyik csak a Windows operációs rendszerekkel, míg a másik az összes egyéb alkalmazással és a MS hardvereszközeivel foglalkozik), akkor valahol máshol szükségszerűen kidudorodik, vagy megfeszül (a két különálló cég - mely tíz évig nem fuzionálhat és komolyabb volumenű üzleti kapcsoltba sem léphet - elkezdi a saját szakállára a más területek felé való terjeszkedést, lásd már most X-Box, a Bungie felvásárlása, kacsintgatás a kábeltévés társaságok felé). Miután pedig a tíz éves fuzionálási tilalom letelt, a testvérek újra egymáséi lehetnek, és külön-külön megerősödve tényleg brutális volumenű piaci befolyásra tehetnek szert. Kell ez neked, kedves USA kormánya? Nem lenne helyesebb, ha megvárnád, hogy Bill Gates bebukjon egypár szaftos befektetést (...űrkutatás..., hmmmm....), lecsökkenjen magánvagyona, ezzel pedig meginogjon az ő karizmatikus, és be kell vallanunk, törtető személyisége köré épülő vállalatbirodalom?

Más kérdés, hogy ha a MS kicsit óvatosabb, kevésbé erőszakos üzletpolitikát folytat, akkor sok kellemetlenségtől megóvhatta volna magát. A cég vezetése azonban túl korán hitte túl erősnek a redmondi rakétát. Nem kellett volna 1995/1996-ban túlreagálni azt a tényt, hogy a Web-böngészők piacán a Netscape Navigator a piacvezető termék, és szép csendben kellett volna felfele kapaszkodni. Ehelyett a MS egyik vezető beosztású tisztségviselője félhivatalosan kijelentette, hogy 'véget kell vetni a Windows Netscape-pel való szennyezésének', majd nyilvánosságra került dokumentumok alapján a cég megpróbálta megvesztegetni az America Online-t, hogy kerüljék a Netscape Communications termékét. Mivel a Microsoftosok ezt sem találták elégnek, ezért személy szerint megkeresték a navigatoros fiúkat, és megfenyegették őket, amennyiben nem biztosítanak számukra igazgatótanácsi helyet, illetve hozzáférést a jövőbeni terveikhez, akkor tönkreteszik a cégüket. Ez már kicsit sok...

Más kérdés, hogy az Internet Explorer mostanra eljutott az áhított piaci pozícióba, de erősen megkérdőjelezhető, hogy a sok fenyegetőzés bármit is dobott volna ezen.

Az 1998-as kezdet után folyamatos halasztgatás és meddő egyezkedési kísérletek folytak mostanáig - mondhatni, hogy az első komoly mérföldkő az idei év április 28-i felperesi beadvány nyomán hozott június 7-i feldarabolási ítélet volt. Mondanom sem kell, hogy mindkét fél bizakodó, de a MS optimizmusát mi sem bizonyíthatná jobban, hogy nemrég jelentették be hivatalosan a Microsoft.Net üzleti stratégiát, melynek lényege, hogy minden kommunikációs eszközön, legyen az PC, mobiltelefon vagy konzol, Microsoft alkalmazások fussanak, valamint a kommunikáció és szoftverdisztribúció fő csatornájává az internet váljon. Sokat sejtető terv - mindenesetre ahhoz, hogy valóra válhasson, a MS illetékeseinek komolyabb védekezéssel kell előállniuk, mint hogy a Navigator még mindig 22 százalékos piaci részesedéssel bír, azaz nem tűnt el...

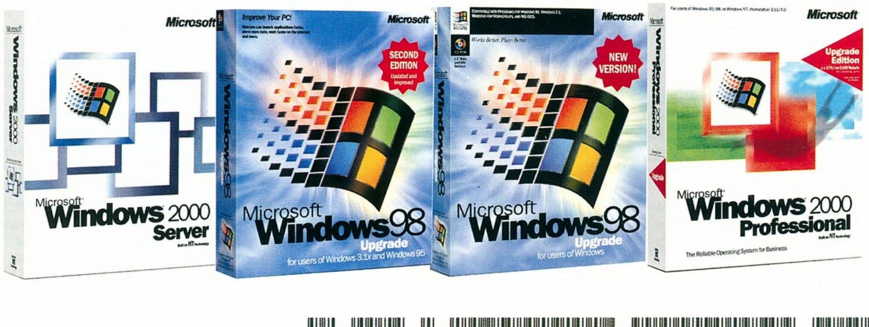
A sors igazi fintora, hogy a Microsoft és a Netscape Communications azóta kivált alapító atyja, Marc Andreessen új - online vállalkozások elektronikus infrastruktúráját menedzselő - cége, a Loudcloud ugyancsak a napokban írt alá megállapodást. Andreessen három-négy évvel ezelőtt még álmában sem gondolt volna arra, hogy pár évvel később a Windows 2000 Servert fogja promotálni, miközben házal saját Smart Cloud csomagjával...

Várunk hát szeptemberig – reméljük, újabb halasztás nem lesz -, és figyeljük visszafojtott lélegzettel, mit tesz addig még a Microsoft a birodalom további erősítése érdekében.

A Microsoft legénysége ugyan messzemenőkig hisz abban, hogy a per az ő javukra fog eldőlni, mégis a kívülállónak számító felhasználói csoportok és kisebb alkalmazásfejlesztő cégek máris kondítják a vészharangokat. Véleményük szerint amennyiben az amerikai igazságszolgáltatás kettészeli az óriást, azonnali hatásként az operációs rendszerek és egyéb alkalmazások megdrágulnak majd, míg középtávon inkompatibilitási gondokkal kell majd számolni a legtöbb szoftver esetében.

Személy szerint alaptalannak találom ezeket a félelmeket, és inkább afelé hajlok, hogy az esetlegesen bekövetkező kettőbe szakadás pozitív irányban fogja befolyásolni a piaci folyamatokat, bár a kezdeti időszakban akadhatnak kisebb fennakadások. Ha valaki valós félelmet szeretne érezni, az inkább abba gondoljon bele, hogy mi történik majd tíz év múlva, amikor a két, egymástól erőszakkal elszakított - és időközben a teher alatt növekvő pálmához hasonlóan megerősödött - vállalatcsoport esetlegesen fuzionál, mint a higanycseppek a Terminator 2-ben. Lesz nemulass...

tig



A GARÁZSAJTÓ BEZÁRUL

A közelmúltban a HGO olvasói, Gale jóvoltából, betekintést nyerhettek már néhány alkalommal a Guru hw-cikkeinek születési körülményeibe. Bizony, szokásunk a „szabad levegő" és a „napfény" (egyesek számára talán csak legendákban létező természeti jelenségek) áldásait élvezve megbeszélni, tervezgetni, szerencsés esetben pedig el is készíteni a következő Guruk anyagait :).

Azonban pillanatnyilag szél, eső és hideg van odakint, mintha az időjárás alkalmazkodni akarna a cikk témájához. A 2000. év eddig eltelt hónapjaiban ugyanis egymást érték különböző hírek és események a számítógépes játékokat fejlesztő stúdiók és a nagy kiadók háza tájáról, méghozzá a kifejezetten sötét felhőkre asszociáltató fajtából. Játékprogramokat készíteni mára csak újabb üzletág lett, és most jött el a pillanat, amikorra egyértelműen érezhetjük ennek minden átkát. Az alábbiakban ezekből a vidám kis hírekből csemegézgetünk kicsit megspékelve néhány korábbi előjel visszaidézésével.

Talán a legszomorúbb eseménye az évnek a Looking Glass csapat teljes csődje és azonnali bezáratása volt. Ez az esemény több okból is hidegzuhanyként ért minket; először is, az LGS egész szériát tudhat maga mögött a jobbnál jobb játékokból, mint a Thief első és második része, valamint a legendás System Shock folytatása. Ráadásul ismert tény volt, hogy a Thief anyagilag is igen szépen teljesített, az inkább csak kritikai elismerésben részesülő (és amúgy nagy elődjéhez szinte száz százalékig felnőni képes) SS 2-vel ellentétben. Továbbá az LGS önmagában is igazi sikercsapatként élt bennünk; az előbb említett nagy neveken kívül ők készítették az Ultima Underworld játékokat is, és a többi játékuk (Terra Nova, Flight Unlimited sorozat) is rendre szép értékeléseket kapott a Guruban. Nem könnyen veszi be az ember, hogy egy ilyen kaliberű stúdió gyakorlatilag egyik napról a másikra véglegesen megszűnjön, sokan először kacsának is vélték a bejelentést. Azóta meg már valószínűleg le is zajlott a cég teljes vagyonának online elárverezése, ahol mindent meg lehetett nézni és meg lehetett venni, a számítógépektől az irodahelységen át a vécépapírig. Felmerülhet a kérdés: hogy a fenébe történhetett meg mindez?

Természetesen pénzről van szó, költségekről és bevételekről, mint minden gazdálkodó egység esetében. Az ember megveszi a gépeket, a programokat, felvesz grafikust meg programozót, bérel pár helységet a munkához, aztán kiadja a programot, és azt az emberek megveszik. Éppen csak mostanában nem C64-eseket kell venni, meg nem három-négy grafikusra van szükség, meg két-három diplomát igénylő programozási és kutatási munkák várnak a 3D-ben gondolkodókra, minek következtében (tessék kapaszkodni) egy PC-s játékok kifejlesztésének költségei kettő és tízmillió amerikai dollár között mozognak. Az forintban - tippelve a némiképp instabil árfolyamot – saccra félmilliárd és hárommilliárd között lehet. Aligha tévedek, amikor azt feltételezem, hogy sem a Guru írói, sem az olvasói nem igazán tudnak még elképzelni se ekkora összeget. Ahogy az is kifogna rajtunk, hogy miféle módszerekkel lehet ezt a nagy lét összeszedni - márpedig jönnek a játékok dögivel.

A pénzt általában a kiadó fekteti be (avagy kivételes esetben maga a stúdió termeli ki magának), aki ehhez általában hozzácsap még valamennyit a dobozokra, CD-kre, kézikönyvekre, na meg hirdetésekre, reklámra és E3 standokra, meg vicces jelmezekbe öltöztetett hostessekre. A régi szép Commodore-os hőstörténetek kora ugyanis lejárt, és a játékok megtérüléséhez egyre komolyabb eladásokat kell produkálni, a játékírásra vállalkozó emberkéknek meg rendszerint nincs ötlete se arra, hogy a megyéjükön kívüli világban hogyan is lehetne ezt véghezvinni. Mindenféle értékesítési hálózatok, marketing-stratégiák meg ilyenek kellenek, és nincs az a cég, amelyik egyszerre képes lenne mind a két tevékenységre. Ezért aztán vannak a kiadók, meg a fejlesztők az örökkévaló kavarással a dollárok körül, és persze több a fejlesztő és a játékötlet, mint amennyire a kiadóknak kapacitásuk / pénzük / kedvük van (nem kívánt törlendő). És amíg a fejlesztők lelkesek, elhivatottak és bátrak, addig a kiadó rideg pénzügyi entitás, amely akár csíkos zoknikkal is kereskedhetne. A vezetőket nem érdekli, hogy éppen Elite vagy Pirates kaliberű játékot akarsz írni, csak az számít, hogy a cég pénzügyi mutatói meg részvényárfolyamai jól alakuljanak.

Így aztán a kiadók válogatnak, méregetnek, rangsorolnak, selejteznek, és a vállalat stratégiájának megfelelően veszik meg, és kezdik pénzelni a mindenféle programokat. Ráadásul igen szerencsétlen módon a fejlesztési idők egyre csak nőnek, a játékpiac változásainak ideje meg csökken, minek következtében a kiadók számára kőbe vésett döntés sincsen. Remek példa az igen jó esélyekkel készülgető Babylon 5 projekt, amelyet a Sierra egy kisebb átszervezés során kb. 70%-os állapotában egész egyszerűen lelőtt.

Ennek eset áldozatául a Looking Glass is. Fejlesztgették a játékokat, de némelyik nem fogyott elég jól, a kalapolgatás se ment megfelelően, és egyszerre több helyen is lehúzták előttük a rolót. A bankok, az Eidos, mint kiadó és még néhány másik tényező szerencsétlen alakulása vezetett oda, hogy a cég egyszerűen nem működhetett tovább. E nélkül pedig ma nem lehet játékokat csinálni.

Bizony, a játékfejlesztés iparág lett öltönyös üzletemberekkel, és a pénz a fő tényező. Van ugyan egy kis szerencsejáték-jellege a dolognak, hiszen akad váratlan siker, mint 91-ben a Looking Glass Ultima Underworldje (félmillió példány akkoriban valami eszement nagy mennyiség volt, és még ma is szép eredmény). És persze akadnak játékok, amelyek a hatalmas hírverés és a nagy nevek bevetése ellenére se igazán

jönnek be – a Daikatana alighanem erre a sorsra jut majd, hisz a Romero által elvert huszonegynéhánymilliót aligha hozza vissza, de akad még néhány ilyen kudarc. A legtöbb fejlesztés azonban alapvetően két kategóriába sorolható: olcsó, kis hasznot vagy kis bukást jelentő programocskák, és garantált sikerek. A Blizzard, az ID software, a Maxis, a Square és még néhány csapat, valamint az olyan nevek, mint Peter Molyneaux vagy Chris Roberts szinte biztosan számíthatnak pénzügyi támogatásra egy-egy fejlesztéshez - már ha igénylik. Mert ez a másik komoly gond a pénzügyi alapokra tévedés mellett: akinél a dollár, annál a szó. A fent említett emberkék és cégek helyzete tulajdonképpen kivételesnek tekinthető, mert játékaik eladásaival képesek saját maguk kitermelni az új fejlesztések költségeit, és ily módon többé-kevésbé függetlenek lehetnek a kiadóktól. Az, hogy így magasabb jutalékhoz jutnak az eladásokból, és tekintélyes bankszámlákat gyúrhatnak ki maguknak, elsőre sokkal jobban hangozhat, mint az önállóság a különféle fejlesztési döntésekben.

Pedig ez a lényegesebbik fele, ugyanis a kiadó – érthető módon – azt szeretné, sőt akarja, hogy a befektetett pénze visszatérüljön, és ha lehet, akkor a folyamat során esetleg gyarapodjon is kissé. Sajnálatos módon nem elégszik meg a lelkes fejlesztők hosszas áradozásaival, hogy márpedig ez a játék mennyire jó lesz, és nem átall piackutatásokat végezni meg szakértőket keresni, hogy saját maga ítélje meg a programot. És mivel a pénzre a stúdiónak mindenképpen szüksége van, ezért kénytelen elfogadni, hogy a kiadó határidőket szabjon, módosításokat kérjen, sőt, akkor is engedelmeskedjen, amikor a cég döntései ellentétesek a saját akaratával. A baj pedig az, hogy a kiadóknak mára egyre elterjedtebb szokása az ilyen határozatok meghozatala. A leglátványosabb trend a fent említett projektek törlése, de ugyanilyen divatos kezd lenni a pénzügyi negyedévek és mutatók miatt előrehozott kiadású, bugoktól hemzsegő játékok és letölthető-letöltendő patch-ek jelensége is. Azt hiszem, jól gondolom, hogy a fentiek a játékosokat nem töltik el örömmel, hogy sokan sajnálják a halálra ítélt félkész játékokat, és még többen idegesek, hogy ma már szinte minden játékot patch-elni kell, gyakran rögtön az első installálás után.

A kiadói beavatkozások produkáltak más látványosságokat is, bár ez a jelenség nem annyira új. A szakma „nagy nevei" közül sokan kezdték pályafutásukat a hőskorban, saját kis céget alapítva – a C64-es és Amigás játékok legjobbjait szinte mindig hozzá lehet kötni egy-egy ilyen emberkéhez. Nos, ezek közül ma is elég sokan vannak a szakmában, de egyre kevesebben dolgoznak az eredeti munkahelyükön. Kezdetben csak az alkalmazottak kezdtek kilépegetni, mint például Chris Roberts, a Wing Commander sorozat és a C64-es Times of Lore atyja, vagy Sid Meier (ki ne ismerné a Civilizationt...). De mára már megértük, hogy a legendás Bullfrog-alapító Peter Molyneaux otthagyta cégét, és Richard Garriottot, az Origin alapítóját gyakorlatilag kirúgták (a cég persze nyomatta a könnyes búcsúról szóló marketingdumát). Az ok tulajdonképpen ugyanaz: az Electronic Arts, az egyik legnagyobb kiadó, túl sok döntésbe folyt bele, így sikerült félre Peternek a Dungeon Keeper, Richardnak pedig az Ultima IX. Továbbá az EA-nak nem sok kedve volt az ambiciózus, de nem biztos befutó projektek finanszírozásához, így eshet meg, hogy DK2-t kapunk Molyneaux nélkül, és idióta, techno-fantasy játszóházat csinálnak az Ultima Online 2-ben Britanniából - jól néz majd ki, meg minden, de szabályosan megerőszakolják az egyik legrégebbi fantasy világot gőzgépekkel, kiborgokkal és egyebekkel, mert így több előfizetőt szerezhetnek, és ugye, a játék fix havidíjra megy... Hab a tortán, hogy az EA az Originnél a fentiek miatt minden más projektet lelőtt (Wing Commander Online...), és még vagy kéttucatnyi embert kirakott az egykori alapító mellett (akinek amúgy se volt szava már vagy 5 éve a cégnél), hogy a jövőben csak a fent említett aranytojást tojó tyúkra koncentrálhasson. A több éves Ultima Online ugyanis még mindig rendelkezik vagy 150000 előfizetővel, és a szám napról napra nő – e userek mindegyike havi 20 dolcsit fizet a cégnek, lehet felszorozni éves szintre.

Van még egy nagyon gonosz következménye az anyagiak előtérbe kerülésének. Említettem már, hogy a játékfejlesztéshez rengeteg pénz kell – emiatt aztán ma már a kezdő csapatok számára az indulás szinte lehetetlen. Hiszen a kiadó úgy akarja befektetni a pénzét, hogy az biztosan megtérüljön, erre garanciának pedig leginkább a korábbi sikeres játékokat szeretik. Na, de aki most indulna, annak nincsenek korábbi sikerei... Vannak ugyan lehetőségek, lehet emberkéket verbuválni a neten, és az otthoni számítógépeken írni valamilyen éppen hogy működő, hatásos demót, na meg szerezni egy embert a csapatba, aki nagyon jól tud beszélni – aztán elkezdeni házalni a cuccal, hogy hátha valahol valamelyik kiadónak megtetszik. Rendeznek amolyan „független játékkészítők" fesztiválokat is, ahol hasonlóan lelkes, de üres zsebű emberkék mutatják be kis fejlesztéseiket, itt díjakat nyerve általában szintén lehet kiadót fogni. De az esetek többségében nem a játékot veszik meg, hanem valamelyik gyors észjárású stúdió keresi meg a csapatok kiemelkedőbb embereit valami vonzóbb állásajánlattal. Összességében tehát igen kevés új csapatnak van hely, a kiadóknak inkább a meglévő stúdiók bővítése a szimpatikus. Komoly támogatás nélkül megírt játékot piacra dobni pedig manapság már gyakorlatilag lehetetlen...

A számítógépes játék tehát iparág lett, méghozzá jó nagy, lassacskán Hollywood méreteit is eléri. A növekedése ugyanis töretlen, sőt, egyre gyorsul, és lassan egyértelmű, hogy az új évszázad első számú szórakozási formájává fog válni. Éppen ezáltal valószínűleg a mérce is leesik, hiszen a klasszikus „hardcore gamer" kezd egyszámjegyű kisebbséggé zsugorodni (már úgy értem, százalékban). Kezdhetünk aggódni, hogy vajon a gigászi cégeknek meddig éri meg a szarvasgyilkolás és „Legyenönismilliomos" mellett kevésbé felszínes, talán esetleg egyenesen érdekes és jó, ad absurdum innovatív játékokat fejleszteni. Amíg a régi nagy emberek és stúdiók tartják magukat, amíg a Blizzard és az ID jellegű csapatok fennmaradnak, addig nekünk, az „öregeknek" is lesz mivel játszanunk, de semmi sem tart örökké. Csak remélhetjük, hogy versenyzőink állják a sarat, és az újoncok között is mindig lesz kedvünkre való.

Laa-Yosh

A FEJLŐDÉS MEGÁLLÍTHATATLAN!

PC • GURU
O • N • L • I • N • E

www.pcguru.hu

MEGTIZEDELVE

Az utóbbi hónapokban – mint azt jó néhány olvasónk jelezte is irányunkban – a videokártyák tesztelésének örve alatt szinte csak olyan termékekről írtunk, melyeknek ára bizony a csillagos eget verdeste, ha éppen hozzá lehetett egyáltalán jutni (bár tesztkártyáinkat általában honi forgalmazóktól szerezzük be, tehát nem egy darab kerül be belőlük az országba a Guru kedvéért – kivételt csak néhány preview termék képez). Nem tagadhatom, élveztük rendesen a hajunkat borzoló sebességgel megáldott GeForce-os kártyák ténykedését, de már nagyon úgy éreztük Shoebaronnal egyetemben, hogy 'Föld hívja Guru HW teamet', ezért figyelmünket olyan gfx boardok felé fordítottuk, amelyeket az átlag olvasó meg is tud venni – és előzetesen teljesítményükről is azt gondoltuk, megüti a nem túl magasra helyezett mércét.

A Guruhoz mellékelt teljes játékok (melyek koruknál fogva sokkal kevésbé hardverigényesek, mint a mostani darabok) pozitív olvasói visszajelzéseiből és a felmérésünk eredményeiből tudjuk, hogy még nagyon sokan vannak játékostársaink között, akik bizony nemhogy GeForce-os, de még Voodoo 2 chipsetes kártyával sem rendelkeznek. Ők jobb esetben Riva 128-at lovagolnak meg, rosszabb esetben 2 megás Virge-öt, a közös viszont az, hogy égetően érzik az upgrade szükségességét. Rájuk és pénztárcájuk kímélésére – a tesztelt termékek nettó ára 12 és 28 ezer forint között mozog - gondolva választottunk ki tíz videokártyát a hazai boltok kínálatából, és megnéztük, mennyire érdemes beléjük invesztálni, illetve igaz-e, hogy a drágább szükségszerűen jobb is.

Utoljára még, mielőtt rátérnék a kártyák jellemzésére, pár szó a teszt metodikájáról. Minden kártyát azonos konfigurációban néztünk meg, mégpedig olyanban, amelyről úgy gondoltuk, hogy az átlagos pénztárcával megáldott Guruolvasó – értsd igényes – hasonlót építene magának, miután elhatározta, hogy lecseréli 486/Pentium-os gépét (Asus P3B-F, iPentium III 500, 128 MB PC133 SDRAM, Quantum lct 5,1 GB, Aureal Vortex 1 chipes hangkátyú, 16x Pioneer DVD-ROM, MAG 786FD monitor). A 16x DVD és a monitor kissé out of spec, de csak a Pioneer volt kéznél a DVD diszk lejátszásához (ismét a Matrix 29. fejezetét vettük elő – mind PowerDVD, mind WinDVD alatt megnéztük minden kártyával), a MAG-ot pedig meg szerettük volna nézni saját kíváncsiságból kifolyólag; mit mondjak, nagyon állat darab. A kor követelményeinek megfelelően kilenc AGP-s és egy PCI-os kártyát néztünk meg, a neten rendelkezésre álló legfrissebb driverekkel láttuk el őket. új viszonyszám is bevezetésre került (lásd infobox, illetve szövegbox), mely az ár/3D teljesítmény arányt hivatott jelezni. 3D-s tesztprogramjaink ezúttal is a jól bevált Q3:A a timedemo 1-gyel és a 3DMark2000 v1.1 voltak. Az újra bedobozolt kártyák már visítoznak a sarokban, jöjjenek hát az ő sztorijaik...

A kiemelések mellett pirossal megjelenő szám azt hivatott tükrözni, hogyan viszonyul az adott grafikus kártya 3D teljesítménye az árához. Ennek a viszonyszámnak a kiszámításához a Q3:A és a 3DMark 2000 800x600x16 és 1024x768x32-ban az egyes boardoknál mért értékeit vettük alapul. A Voodoo 3 2000-nél a 32 bites színmélység hiánya miatt saccolásra voltunk kénytelenek szorítkozni. A viszonyszám súlyozottan épít a D3D-s eredményekre, azonban ezt így éreztem igazságosnak: akármilyen népszerű is a Q3:A, és az engine-jére épülő (vagy éppen most épülgető) játékok, a piacon levő, és a jövőben megjelenő 3D-s játékok túlnyomó része D3D-t, és nem OpenGL-t használ.

Minél alacsonyabb a szám, annál jobb a kártya ár/teljesítmény viszonya. Nem véletlen, hogy az Acorp Savage4 GT 16 MB OEM nyert ebben a tekintetben, hisz még a felébe sem kerül egy G400 16 MB SH OEM árának, addig a teljesítményét tekintve hozza annak közel 65 százalékát. A sereghajtó Creative Labs Vanta-s kártya pozíciója sem meglepő: míg árban egy szinten van az ATi Xpert 2000 Pro-val, addig Q3:A alatt, 800x600x32 felbontásban annak teljesítményéből mindössze 40 százalékot realizál.

A számolás során minden eredmény egész számra lett felkerekítve – azonban nyugodt szívvel állíthatom, hogy az azonos viszonyszámmal bíró kártyák nagyjából azonos vételnek számítanak az ár/teljesítmény hányados szempontjából, közülük a vásárló főleg a szolgáltatásaik alapján választhat (például mind az ATi Xpert 2000 Pro, mind a Matrox G400 16 MB SH 9-es viszonyszámmal rendelkezik, a kettejük közötti választást megkönnyítő útmutatásom a cikkben olvasható). Az ugyancsak 9-es számmal bíró Eagle kártya kakukktojás, ugyanis nagyon olcsó, ellenben abszolút nem hozza azt a teljesítményt, ami elvárható lenne tőle – mégis, alacsony ára miatt jó pozíciót harcolt ki magának az ár/telejsítmény versenyben.

	3D Mark2000 v1.1		Quake3 HQ		3D Mark2000 v1.1		Quake3 HQ	
	16 bit				32 bit			
Grafikus kártyák	800x600	1024X768	800X600	1024x768	800x600	1024X768	800X600	1024x768
Voodoo3 2000	**2699**	2374	**50.8**	**37.5**				
Matrox G400	2686	2364	49.3	33.2	**2499**	1705	39.5	25
Ati Xpert 2000	2071	1456	28.3	19.1	1478	884	18.3	11
Ati Xpert 2000 Pro	2638	2139	45.4	30.6	2335	1580	**40.7**	22.2
Stealth III S540	2239	1554	37.5	23	1553	695	28.1	14.8
Acorp Savage 4 GT	2087	1423	33	20.3	1203	730	26.6	14.4
Eagle TNT2 Pro	2276	1876	40.2	28.7	1417	949	21.6	13.4
Coungar TNT2 M64	2326	1931	39.9	28.2	1489	1002	22.8	14.1
CL TNT2 Vanta PCI	1829	1445	30	21.3	1082	703	16.1	10.3
Viper V770 TNT2	2691	**2443**	47	33.6	2262	**1837**	37.8	**25.5**

ACORP SAVAGE4 GT 16 MB

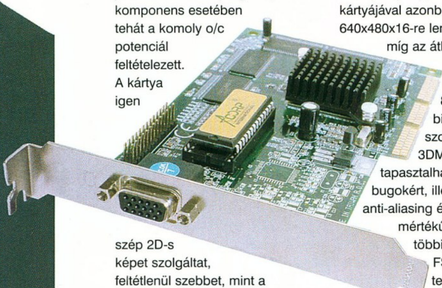
"...2D, DVD, alacsony felbontású 3D: nem probléma - többről azonban ne is álmodjunk..."

Acorp Savage4 GT 16 MB	
Chip	S3 Savage4 GT
Mag órajel	110 MHz
Memória	125 MHz, 16 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	dobozos
info box	
Gyártó	Acorp International
Forgalmazó	Mistral CW
Telefon	451-0117
Ár	12 300 Ft + Áfa
Webcím	www.mistral.hu

7

Olcsó belépő az Arénába

Az összeállítás legolcsóbb kártyája, ennek ellenére nagyon pozitív benyomást hagyott bennünk. A board motorja az S3 Savage4 grafikus chip, ennek is a GT változata, mely alapban 110 MHz-en dolgozik - és amelyet igen kisméretű hűtőborda fed - ehhez a 7 ns(!)-os memóriamodulokból 16 MB-nyi járul 125 MHz-en pörgetve, e komponens esetében tehát a komoly o/c potenciál feltételezett. A kártya igen szép 2D-s képet szolgáltat, feltétlenül szebbet, mint a TNT2-vel kiszerelt kártyák, ehhez járul az igen korrekt DVD-lejátszás hardveres támogatása. Sajnos az S3 minden kritikát alulmúlóan gyenge meghajtó-támogatása ezt a kártyát is sújtja, ez részben magyarázat a tesztjeinkben elért szerény eredményeire – bár nem is nagyon vártunk tőle többet. Ugyan az összehasonlításban szereplő kártyákat mi a 800x600x16 – 1024x768x32 keretbe lőttük be játszhatóság szempontjából, az Acorp e kártyájával azonban ajánlott 640x480x16-re lemenni Q3-ban, míg az átlagos D3D játékokban lehet próbálkozni a 800x600x16 biten. A meghajtó-szoftver a hibás a 3DMark helikopterén tapasztalható vizuális bugokért, illetve az edge anti-aliasing égbekiáltó mértékű hiányáért (a többi kártya sem FSAA-zott természetesen, de ez esetben a helikopter hátsó stabilizátor-szárnyának szélei olyan mértékben cikkcakkosak voltak, hogy azzal már reszelni lehetett volna). A Quake 3 Arenában tapasztalható bug (amelyet egyébként az egyik korai Matrox G400 driverkiadás is produkált) miatt pedig a timedemózás alatt a pálya nappalból éjjelbe, illetve vica versa váltott érdekes vizuális élményben részesítve minket. Shoe-nak tetszett a dolog, tehát lényegében bug helyett extravaganciát is mondhatunk...



Amit a cég nem foghat az S3-ra, az a 'one size fits all', ótvar kinézetű napraforgós doboz, amelyben a kártya megbújt. Más kérdés, hogy ezt a szub-standard esztétikájú csomagolást már megszokhattuk az Acorptól – viszont ebben az esetben is megáll a mondás, hogy a kevesebb több lett volna, ugyanis valamilyen egyszerű, kívül-belül fehér doboz sokkal szebben nézne ki. Ebből a nagy közismertségből annyi előny azonban származik, hogy tudvalevően könnyű hozzájutni a cég termékeihez – többek között e kártyájához is.

Végül is semmi gáz nincs a boarddal, akinek csak bruttó 15 rugója van grafikus kártya upgrade-re, az nem tesz rossz lóra az Acorp Savage4 16 MB-tal – kivéve, ha játékra venné. 2D, DVD, alacsony felbontású 3D: nem gond – többről azonban ne is álmodjunk. Korrekt üzlet: azt kapod, amiért fizettél. Tudom ajánlani.

MATROX MILLENIUM G400 16 MB SH OEM

"... 2D-ben király, 3D-ben pedig tisztes iparos..."

Matrox G400 16 MB SH OEM	
Chip	Matrox G400
Mag órajel	125 MHz
Memória	166 MHz, 16 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	OEM
info box	
Gyártó	Matrox
Forgalmazó	Juventus Team Kft.
Telefon	469-5847
Ár	27 000 Ft + Áfa
Webcím	www.juventus-team.hu

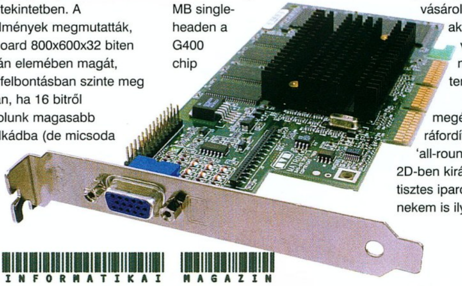
9

A megfizethető pedigré

Elöljáróban annyit a G400 16 MB single-headről, hogy csak és kizárólag zacskós kivitelben lehet hozzájutni, dobozos változata nem létezik, legalábbis hivatalosan nem (ellentétben a 16 MB dual-headdel, amely kapható dobozolva is, vagyis főleg úgy). A nagyjából 25 ezer + áfa forintos zacsi mellé kiegészítőnek adnak egy ilyen kártyát, illetve egy software CD-t, amelyen az alap-meghajtók (és újabban az OpenGL-es játékteljesítményt bikázó TurboGL alkalmazás) mellett a cég Cinemaster alapú szoftveres DVD-lejátszója is megtalálható, ami elég szép bundle egy OEM termékhez – főleg, ha azt is hozzáteszem, hogy a G400 és a lejátszó kooperációja szinte ATi-s magasságokba emeli a filmélményt: nincs szaggatás, csak szép, kontrasztos kép.

A Windows desktop, azaz a 2D értékeléseképp csak annyit mondok, hogy a szokásos szuper Matrox minőséget tárja elénk, a tesztkártyák közül csak az ATi-k voltak egy súlycsoportban vele ebben a tekintetben. A teszteredmények megmutatták, hogy a board 800x600x32 biten érzi igazán elemében magát, ebben a felbontásban szinte meg se kottyan, ha 16 bitről felkapcsolunk magasabb színkavalkádba (de micsoda vizuális különbség ez a plusz 16 bit Q3:A-ban...). Ebben a felbontásban és színmélységben, legyen szó OpenGL-t használó, vagy D3D-s játékról, már komolyabb komplexitással rendelkező, multitextúrázott képi világokat is ráereszthetünk a kártyára a megszakadás és szaggatás veszélye nélkül. Bár a G400-nak 1024x768-ban sem kell szégyenkeznie, mégis, aki erőltetni kívánja ezt a felbontást játék közben, az inkább szavazzon a 128 bites memóriabusszal megáldott TNT2-re, vagy a 16 bites ízéről ismeretes Voodoo 3 2000-re (róluk kicsit később). A Millennium 16 MB single-headen a G400 chip 125, míg a memória 166 MHz-en ketyeg. Általánosságban a G400-as boardok tuninghajlandósága igen korlátozott, akad néhány szuper darab, de a nagy átlagot tekintve például a TNT2 chipes kártyákkal a hardcore túlhajtóknak sokkal több szerencséje lehet.

A G400 drivertámogatása mostanra kifejezetten szuper lett – kő stabil meghajtók igen jó teljesítménnyel, bár szolgáltatásait tekintve a PowerDesk elmarad mondjuk az ATi driver-set mögött. Apró, kissé off-topic kiegészítés: akinek ilyen típusú használt G400-at ajánlanak fel megvételre, az messze ívben kerülje el a 99/június, július, augusztusában vásárolt darabokat, mivel az akkori szériák inkább voltak 'public béták', mintsem kiforrott retail termékek.



Úgy vélem, ez a kártya megéri minden egyes ráfordított forintját, minőségi 'all-round' megoldás, amely 2D-ben király, 3D-ben pedig tisztes iparos. Nem véletlenül van nekem is ilyen...

EAGLE TNT2 PRO 32 MB

Eagle TNT2 Pro 32 MB	
Chip	TNT2 Pro
Mag órajel	142 MHz
Memória	143 MHz, 32 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	dobozos
info box	
Gyártó	Eagle Inc.
Forgalmazó	Mistral CW
Telefon	451-0117
Ár	17 800 Ft + Áfa
Webcím	www.mistral.hu

"...A kártya tűrhetően teljesít 800x600x16 biten, onnan följebb azonban már csak a mazochisták menjenek..."

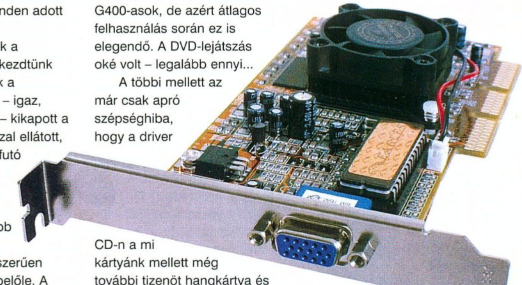
9

Igényes slide-show Quake-ben

Ez volt az a kártya, amelyet titkon a teszt meglepetéskártyája címre jelöltünk, még mielőtt egyáltalán kipróbáltuk volna – sajnos, hatalmasat tévedtünk. Ismét azt hittük, hogy a 'túl szép, hogy igaz legyen' szindróma negatív végét mindig csak mások fogják ki... Pedig a nettó 20 ezer forint alatti ár, az Acorp csomagolást is mélyen alulmúló ocsmány doboz, illetve a gyártó Web-site-jának nem létező volta már önmagában elég ómen lehetett volna a tesztelés során mért siralmas eredményekhez.

Megtévesztő volt ellenben a TNT2 Pro chipre igen kultúráltan felapplikált terjedelmes, ventillátorral ellátott hűtőborda, illetve a Powerstrip által mutatott 128 bites memóriabusz, 142 MHz mag-, illetve 143 MHz-es memóriasebesség. Minden adott volt a teszt teljesítménybajnokának a kikiáltásához. Aztán elkezdtünk mérni – és nem hittünk a szemünknek. A kártya – igaz, marginális mértékben – kikapott a 64 bites memóriabusszal ellátott, alacsonyabb órajelen futó TNT2 M64 chippel szerelt Guillemot Cougartól, és az ugyancsak alacsonyabb magórajelen dolgozó Viper V770 pedig egyszerűen paprikajancsit csinált belőle. A kártyadesign, vagy a BIOS terén az igencsak noname kategóriájú tajvani (albán?) gyártó valamit nagyon elcseszett – és mivel BIOS frissítést nem volt honnan letölteni, erről a termékről nagyjából ennyit. A kártya tűrhetően teljesít 80x600x16 biten, onnan feljebb azonban már csak a mazochisták és a slide-show fanok menjenek. A 2D megjelenítés a szokásos TNT2 szintű, láthatóan kevésbé kontrasztos képpel bír, mint a G400-asok, de azért átlagos felhasználás során ez is elegendő. A DVD-lejátszás oké volt – legalább ennyi...

A többi mellett az már csak apró szépséghiba, hogy a driver



CD-n a mi kártyánk mellett még további tizenöt hangkártya és ugyanilyen mennyiségű videokártya, illetve pár modem- és hálózati kártya meghajtói is fent voltak, amúgy natúran, setup nélkül, lehetett bogarászni. Ami még elkeserítőbb ebben az egész CD ügyben, hogy arra lehet következtetni, hogy a kutyaütő Eagle-nek rengeteg terméke van arra, hogy megkeserítse a gyanútlan vásárlók életét. Ettől a kártyától tartsátok távol magatokat.

3DFX VOODOO 3 2000 AGP OEM

"...az árához képest ez a board adja a legtöbb kakaót.."

3dfx Voodoo3 2000	
Chip	Voodoo 3
Mag órajel	143 MHz
Memória	143 MHz, 16 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	OEM
info box	
Gyártó	3dfx Inc.
Forgalmazó	Herta Kft.
Telefon	322-2232
Ár	24 900 Ft + Áfa
Webcím	www.herta.hu

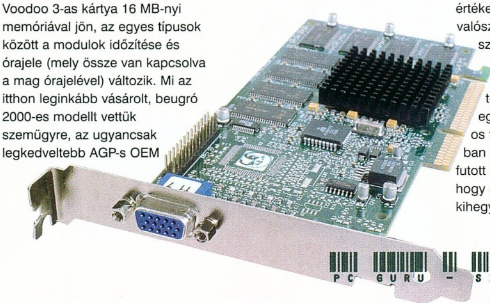
8

Videókártyák Ericsson T10-e

Igen, itt van ő, az egyik nagy öreg, a sokat látott, a sokat szidott, mégis sok-sok példányban eladott 3dfx Voodoo 3. Köztudott tény, a Voodoo 3 chip csak 16 bites színmélységre képes 3D-ben, amit a 3dfx a virtuális 22 bites színmélységgel próbált feledtetni - és hozzátartozik az igazsághoz, hogy a V3 16 bitben tényleg szebb, mint a többi versenyző 65 ezer színű megjelenítése. Érdekes viszont, hogy mióta kijött a V5 5500, már nem nyomják ezt a 22 bites dumát...

Memóriakonfigurációt felesleges lett volna írni a kártyanévhez, mert minden Voodoo 3-as kártya 16 MB-nyi memóriával jön, az egyes típusok között a modulok időzítése és órajele (mely össze van kapcsolva a mag órajelével) változik. Mi az itthon leginkább vásárolt, beugró 2000-es modellt vettük szemügyre, az ugyancsak legkedveltebb AGP-s OEM kivitelben. A kártya mag/memória órajele gyárilag 143 MHz, ám a V3 2000-esek mindig is a remek tuninghajlandóságukról voltak híresek, sok közülük megy a 170-180 MHz-es tartományban is némi hozzáadott ventillátor segítségével. Alapban ugyanis nem túl nagy méretű hűtőbordával jön, amely a mi tesztdarabunkra igen trehány módon lett felapplikálva némi nagyvonalú szilikonpaszta használat és az odafigyelés teljes hiánya nyomán – a borda úgy állt a chipen, mint patkányon a hátizsák. Ez, és a fakó színekkel realizálódó DVD lejátszás voltak a kártya negatívumai – szerencsére a pozitívumok voltak nagyobb számban jelen.

Kezdődtek a jó dolgok az OEM csomagolással: a zacskós kártya és a hozzá járó rövid gépkönyv és driver CD bele voltak helyezve egy kisméretű, jelöletlen, barna színű dobozba – ezt személy szerint nagyon tudtam értékelni, a vásárló nagy valószínűséggel sejtheti, hogy a szállítómunkások nem az ő kártyáján roller-blade-eztek a pakolászás során. A teljesítmény terén a V3 2K-é egyértelműen a 800x600x16-os felbontás, és 1024x768x16-ban is igen erős, Q3-ban is ő futott be legjobbnak (más kérdés, hogy az ICD mennyire van kihegyezve a Q3 engine-re...).



A 2D miatt sem kell a V3 chipnek szégyenkeznie, valahol félúton van képminőségben a G400 és a TNT2 között.

A drivertámogatás nagyon jó a 3dfx háza tájáról, a meghajtók a stabilitásukon felül rengeteg szolgáltatással bírnak, és egy tonna 3rd party progi is letölthető a netről ehhez a chipsethez. Mivel néhol már nettó 20e forint alatt hozzá lehet jutni ehhez a kártyához, nyugodt szívvel tudom ajánlani minden játékos olvasónknak, a teszt 'erős' szereplői közül ő a legolcsóbb. Csak azok tartózkodjanak a V3 2000-től, akik szeretnek DVD-zni a gépükön, és nem kívánnak külön MPEG-2 dekóderkártyába invesztálni.

ATI XPERT 2000 32 MB OEM

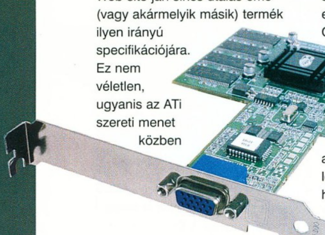
"...ha megkapod valahol nettó 16-18e forint körül, ne habozz, a termék 2D-je és DVD támogatása önmagában megér ennyit..."

11

Hollywood+, Windows gyorsítással

ATi Xpert 2000	
Chip	Rage 128 VR
Mag órajel	80 Mhz
Memória	125 MHz, 32 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	OEM
info box	
Gyártó	ATi Technologies
Forgalmazó	Axico Kft.
Telefon	342-3255
Ár	24 170 Ft + Áfa
Webcím	www.axico.hu

A három tesztelt kanadai kártya, illetve a két élére állított ATi kártya közül a legrégibb technológiával felvértezett az Xpert 2000 volt, amely a Rage 128 'könnyített' változatát, a VR-t használja, mely 64 biten biztosítja a hozzáférést a 32 MB-nyi, 125 MHz-en ketyegő memóriához (a Rage 128 GL/Pro nevéhez méltóan már 128 biten). A mag órajele ezen a kártyán kérdéses, ugyanis a Powerstrip képtelen helyesen identifikálni, egészen vad értékeket írogat ki (mint például 240 MHz körüli memóriasebesség), és a cég Web-site-ján sincs utalás eme (vagy akármelyik másik) termék ilyen irányú specifikációjára. Ez nem véletlen, ugyanis az ATi szereti menet közben változtatni a kártyái órajelét, volt többek között olyan Rage Fury kártyája, amelyből a gyengébb szériákban a mag mindössze 75 MHz-en gyalogolt, míg az erősebb eresztésekben már 103-on(!). A neten található kisszámú kártyateszt alapján az Xpert 2000 esetében a 80 MHz mag-, és a 125 MHz memória-órajel valószínűsíthető.



A kártya full zacskós kivitelben érkezett hozzánk igazolandó OEM voltát, könyvecskével és driver CD-vel egyetemben. Az ATi meghajtói nagyon korrektek, sok szolgáltatással rendelkeznek, ellenben sajnálatos módon az OEM verziókhoz nem kapjuk meg a remek – a Matroxéhoz hasonlóan Cinemaster alapú – ATi DVD szoftveres lejátszóját. A tesztelt kártyák közül egyértelműen az ATi-k rendelkeznek a legerősebb és legigényesebb hardveres DVD-lejátszás támogatással alapban a chipről (Rage 128/128 Pro), ezt már valamelyik korábbi cikkben megnéztük és méltattuk. Aki tehát tudja, hogy mennyiségben szeretne DVD-s filmeket nézni ezen a kártyán, válassza a cég valamelyik dobozos termékét. A 2D mag a Rage 128-akon szintén kifejezetten minőségi, az átlagos otthoni felhasználók által használt felbontásokban G400 szinten produkál.

Ahol a kártya már nem hasít olyan jól, az a 3D. Szinte minden egyes tesztben - a PCI-os Vanta kártyával karöltve – alulról szagolta a többiek talpát, lett légyen szó 800x600x16-es vagy 1024x768x32-es felbontásról. Teljesen nyilvánvaló, hogy ezt a kártyát nem szabad játékcélzattal megvenni. Pozitívum azonban, hogy az ATi kártyák (és ez értendő a Radeonon kívül az egész termékskálára) ára mostanában meredeken zuhan, igen jó üzleteket lehet realizálni egy-egy ilyen boarddal. A 32 MB memória erre a kártyára erős luxus, pláne hogy létezik 16 megás verzió is, természetesen kevesebb pénzért. Azt mondom, hogy a 3D-s gyengélkedés ellenére, ha megkapod valahol ezt, vagy a 16 MB-os kártyát nettó 16-18 ezer forint körül, ne habozz, a termék 2D-je és DVD-támogatása önmagában megér ennyit. A játékra is igényes DVD rajongók pedig inkább fordítsák tekintetüket az Xpert 2000 Pro felé.

DIAMOND VIPER 770 32 MB OEM

"...a V770 32 MB pár ezer forinttal drágább a 16 MB-os G400-nál, és ezért a különbözetért jobb tuningolhatóságot, 16 MB-tal több memóriát és kicsit erősebb 3D-s motort ad..."

10

T&L nélkül is jó vagyok!

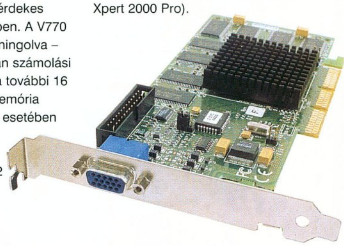
Diamond Viper V770	
Chip	nVidia TNT2
Mag órajel	125 MHz
Memória	150 MHz, 32 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	OEM
info box	
Gyártó	S3/Diamond
Forgalmazó	Pixel MM Kft.
Telefon	266-6059
Ár	28 000 Ft + Áfa
Webcím	www.pixel.hu

Másik legenda a színen a Diamond Viper sorozatából. A V770 az nVidia TNT2-es chipjét használja, 125 MHz mag-, illetve 150 MHz memória órajeleken. A kártya 32 MB-os OEM verziója zacskóban és driver CD-vel jött. Amit azonnal előre kell bocsátanom, hogy a V770-ek messzi földön híresek remek túlhajthatóságukat tekintve, főleg a mag szempontjából (ilyen próbálkozás esetén azonban fel kell vértezni a kártya alapban ventilátor nélküli, átlagos méretű hűtőbordáját aktív hűsítő eszközzel). További tuningtényezőként kártyánk 6 ns-os memóriamodulokkal volt kiszerelve, amelyeknek elvileg 166 MHz a hivatalos vége, a gyakorlatban pedig a 180-as határkő a kevésbé minőségi modulok esetében is elérhető. Ez azonban már csak adalék ahhoz a tényhez, miszerint ez a board már alap-órajelén is – igaz, nem túl nagy fölénnyel – a teszt 3D teljesítmény szempontjából vett győztese, a sarkában a G400-zal, az Xpert 2000 Próval és a V3 2000-rel. Míg 16 biten, illetve 800x600x32-ben még a kártya kikapogatott a Voodoo 3-tól, illetve a G400-tól, addig az igazán performance jellegű 1024x768x32 bitben ő a király. Más megfogalmazásban ez a kártya bírja a versenyzők közül a legjobban a felbontásokban való feljebb lépkedést.

Bár a Diamond igényes, szolgáltatásokban gazdag drivercsomagot ad ehhez a kártyához, illetve sorozathoz is, mi az összehasonlítás végett a V770 esetében is az nVidia referencia 5.32 béta Detonator meghajtókat használtuk. Ami a DVD-lejátszást illeti, sajnos a V770nem igazán jeleskedett. Szaggatást ugyan nem tapasztaltunk, ám igen fakó színeket igen – a Diamond kártyáját, párhuzamban a többi TNT2-vel, csak a Voodoo kártya múlta alul ilyen szempontból, melynek a gyenge színvilágán felül még a kép is szemcsés volt.

A megvásárlásra javasolt memóriakonfiguráció érdekes kérdés e kártya esetében. A V770 TNT2 chipje – főleg tuningolva – már rejt magában olyan számolási potenciált, amelyben a további 16 mega lokál grafikus memória textúraintenzív játékok esetében előnyt jelenthet, tehát 'jövőállóság' szempontjából én a 32 MB-os kivitel megvételét ajánlom nettó 28 ezer körül. A nettó 6-7 ezer forinttal olcsóbb 16 MB-os változat mellett szól ellenben a remek ár/teljesítmény hányados, amely helyből eliminálhatja az alig olcsóbb V3 2000-et, mint potenciális jelöltet.

Más szemszögből tekintve a V770 32 MB pár ezer forinttal drágább a 16 MB-os G400-nál, és ezért a különbözetért jobb tuningolhatóságot, 16 MB-tal több memóriát és kicsit erősebb 3D-s motort, viszont gyengébb 2D minőséget és DVD-lejátszást ad. Játékosok erre (V770), a minőségre törekvők arra (G400, Xpert 2000 Pro).



CL 3D BLASTER RIVA TNT2 VANTA PCI

CL 3D Blaster TNT2 Vanta PCI	
Chip	NVIDIA TNT2 Vanta
Mag órajel	100 MHz
Memória	125 MHz, 32 MB
Csatolósín	PCI
Csomagolás, extrák	dobozos
info box	
Gyártó	Creative Labs, Taiwan
Forgalmazó	CHS
Telefon	451-3500
Ár	22 990 + Áfa
Webcím	www.chs.hu

"...a kártya Quake 3 deathmatchra 512x384x16 biten, illetve az alatt alkalmas..."

15

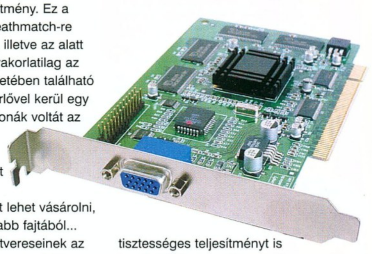
CL Vanta? Adjon inkább egy Virge-öt!

A 3D Blaster a legigényesebb dobozban érkező, ám a leggyengébb teljesítményt realizáló kártya lett tesztünkben. Egyedüliként a versenyzők közül, a Creative Labs terméke PCI csatolósínen keresztül értekezik a gép többi komponensével, amelynek sávszélessége bőven elegendő a gyengécske nVidia Vanta chip számára, hogy produkálja magát. A Vanta chip a TNT2 szilíciumok legalja, 64 bites hozzáféréssel a memóriához, illetve csökkentett mag-órajellel (esetünkben 100 MHz, amihez 125 MHz-en hajtott, 32 MB-nyi memória társul). Erre a kártyára nagyjából annyira kell a 32 mega memória, mint babakocsira a spoiler, csak fölösleges árfelhajtó tényező, üzleti szempontból nézve pedig gyenge marketingfogás. Nem véletlen, hogy a legtöbb gyártó legfeljebb 16, de inkább 8 MB memóriával, zacskósan hoz ki Vantára épülő kártyát, a nettó 10-12 ezer forintos szegmensbe. Ennyit ér, nem többet.

A szép doboz és a minőségi gépkönyv körülbelül öt másodpercre hatja meg az embert, aztán rájön, hogy valami baj történhetett a Creative Labs gyárában: a selejtes termékek a kuka helyett hozzájuk méltatlan csomagolásban végezték. Ezen felül az egyetlen terület, ahol a 3D Blaster egyenlőnek bizonyult a többi TNT2 chipes kártyával, a DVD lejátszás: se nem túl szép, se nem zavaróan rosszul kivitelezett, illetve az átlagos desktop 2D. Aztán mintha elvágták volna.

A vizsgált felbontásokban már 16 biten is nagyon köhög, de még valahogy tartja magát a másik 3D csigával, az Xpert 2000-rel szemben, aztán 32 biten végképp összeomlik, a kerek 20 MHz-cel alacsonyabb mag-órajelet magáénak tudó ATi kártya is erőlködés nélkül lehagyja. Ez kritikán aluli teljesítmény. Ez a kártya Quake 3 deathmatch-re 512x384x16 biten, illetve az alatt alkalmas, ezzel gyakorlatilag az Intel i810-es chipsetében található i752 grafikus vezérlővel kerül egy polcra. A helyzet fonák voltát az jelzi a legjobban, hogy a kártya nettó 23 ezer forint körüli áráért már teljes i810-es lapot lehet vásárolni, nem is a legrosszabb fajtából...

Az nVidia szoftvereseinek az érdeme viszont, hogy az 5.32-es béta Detonátor teljesen pontosan felismerte és meghajtotta ezt a chipet a PCI sínen. Most pedig, a végső értékelés során, ismét lefagy a mosoly az arcomról. Az egy dolog, hogy a Vanta chip alapból nem érdemel meg 16 (8?) megánál több memóriát, viszont az végképp kivégzi a Creative Labs termékét, hogy a fölösleges memóriatöbblet miatt igen drága kártyája egy árszintre emelkedett a sokkal erősebb Voodoo 3 2000 PCI-os kiadással – akinek tehát feltétlenül költséghatékony, ám tisztességes teljesítményt is leadó PCI buszos 3D-s grafikus gyorsítóra van szüksége, az ez utóbbit vegye, a 3D Blaster Vantának meg mutasson fityiszt.



DIAMOND STEEALTH III S540 32MB OEM

"...a board a teszt árra talán legérzékenyebb kártyája - ha olcsón megkapod (és nem vagy finnyás a 640x480-ra), nem szabad kihagyni - amúgy felejthető..."

10

Puha ipari gyémánt

Diamond Stealth III S540	
Chip	S3 Savage4 Pro
Mag órajel	125 MHz
Memória	125 MHz, 32 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	OEM
info box	
Gyártó	S3 Corp./Diamond MM
Forgalmazó	Pixel MM Kft.
Telefon	2666-059
Ár	21 300 Ft + Áfa
Webcím	www.pixel.hu

Az S540 ismét Savage4 chipes kártya, ám a Diamond termékén már a Pro szilícium dolgozik 125 MHz-en, illetve a memória is ugyanilyen magasságban ketyeg. A szép kártyadesignnal rendelkező, zacskóban, CD-vel érkező boardról ismét csak azt tudom bevezetésként elmondani, hogy teljesen felesleges rápakolni azt a 32 mega memóriát, amennyi a tesztkártyánkon volt. A Savage4 Pro chip túl gyenge ahhoz, hogy eljusson akár már odáig is, hogy a textúrák mérete okozzon neki gondot bármely játékban – már sokkal korábban térdre kényszerül a minőségi 3D-s game-ekben. A másik ok, amiért elég a 16 megányi memória erre a kártyára, az S3 féle S3TC, hardverből támogatott textúrakompressziós eljárás, amelyet természetesen a chip alapból támogat – ez a kevés erősségeinek egyike. Szerencsére van a Diamond palettáján az S540-ből 16 MB-os, olcsóbb változat is – ezt érdemes venni, leginkább, ha nettó 15 ezer forintnál olcsóbban jutunk hozzá.

Az Acorp kártyájánál tapasztalt nagyon szép 2D-s megjelenítés és igen jó DVD-dekódolási képesség a Diamond terméke esetében is visszaköszön. A 3D osztályon a kártya nagyjából annyival gyorsabb az Acorp Savage4-énél, amennyivel azt a magasabb mag-órajele indokolja. Általánosságban a board 800x600x32 bitig teljesít elfogadhatóan, de gyakorlatilag 640x480x32 az a felbontás, amelyre kitalálták a mai játékok viszonylatában. A 800x600-at stabilan a Savage4-ek közül csak a Pro+, 143 MHz-en futó maggal lehet pedzegetni.

A Diamond a Stealth III S540-hez is a már megszokottan minőségi, szolgáltatásokkal telezsúfolt drivercsomagját adja. Kicsit ambivalensen érzek ezzel a kártyával kapcsolatban, mivel általánosságban jó és megbízható termék, ám a teljesítménykategóriájában vannak nála olcsóbbak is, illetve az árkategóriájában nála gyorsabbak. Ez a board a teszt árra talán legérzékenyebb kártyája – ha olcsón megkapod (és nem vagy finnyás a 640x480-ra), nem szabad kihagyni – amúgy felejthető.

ATI XPERT 2000 PRO 16 MB OEM

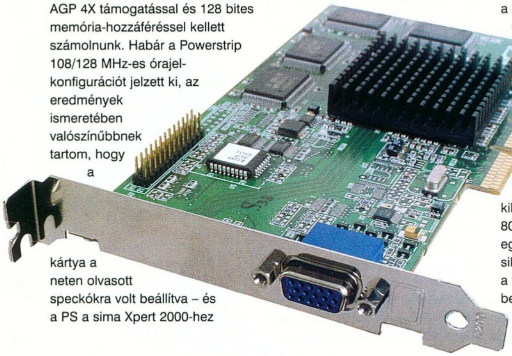
"...a kártyának sikerült győztesen kikerülnie a Q3:A tesztek 800x600x32 bit kategóriájában - egyedüli versenyzőként, akinek sikerült átlépnie a 40 fps-os határt..."

ATi Xpert 2000 Pro	
Chip	Rage 128 Pro
Mag órajel	125 MHz
Memória	143 MHz, 16 MB
Csatolósín	AGP 4X
Csomagolás, extrák	OEM
info box	
Gyártó	ATi Technologies
Forgalmazó	Axico Kft.
Telefon	342-3255
Ár	22 940 Ft + Áfa
Webcím	www.axico.hu

9

Quakelek a Hollywood+-ommal!

Elérkeztünk az Xpert 2000 nagytestvéréhez, amelytől már a kipróbálása előtt is sokkal szilajabb 3D-s teljesítményt vártunk el a specifikációk ismeretében, mint az öcsijétől. A weben fellelhető információk szerint a Rage 128 Pro chipes kártya esetében 125 MHz mag-, és 143 MHz memória-órajellel, AGP 4X támogatással és 128 bites memória-hozzáféréssel kellett számolnunk. Habár a Powerstrip 108/128 MHz-es órajel-konfigurációt jelzett ki, az eredmények ismeretében valószínűbbnek tartom, hogy a kártya a neten olvasott speckókra volt beállítva – és a PS a sima Xpert 2000-hez hasonlóan kellemesen félredetektálta az értékeket.



A 2D-ről és a DVD-lejátszásról alkotott véleményünk ennek a kártyának az esetében tökéletesen rímel az Xpert 2000-rel kapcsolatban elmondottakra, felesleges ismételnem magam, csak röviden és emlékeztető jelleggel: nagyon jó.

A 3D tesztekben kellemes meglepetés volt számomra, hogy a kártya jól bírta a Voodoo 3, G400 és V770 által diktált tempót, csak annyival maradt le a két utóbbitól (melyek ugyebár tudnak 32 bitben renderelni...), amennyivel azt alacsonyabb memória órajele indokolta. Az utóbb említett tényező ellenére a kártyának sikerült győztesen kikerülnie a Q3:A tesztek 800x600x32 bit kategóriájában - egyedüli versenyzőként, melynek sikerült átlépnie a 40 fps-os határt a timedemo 1-ben (a mi HQ alapú beállításainkkal). Ebből, és a többi eredményből kitűnik, hogy a kártya ebben a felbontásban, azaz 800x600-ban érzi igazán jól magát színmélységtől függetlenül(!) – fölösleges erőltetni nála az 1024x768-at.

A driverek a már megszokott ATi minőségben járulnak a kártyához, emelik annak dicsőségét. Ugyanolyan 2D mellett a 3-4 ezer forinttal drágább G400 16 MB-hoz képest jobb DVD-dekódolási képességet, ám 5-10 százalékkal lassabb 3D-t kapunk. Szerintem egyértelműen jól választasz, ha voksodat az Xpert 2000 Próra teszed az összes tesztelt kártya viszonylatában – és ezzel el is árultam, hogy nekem melyik kártya volt a legszimpatikusabb a felsorakozottak közül.

GUILLEMOT MAXI GAMER COUGAR 32 MB

"...16 biten a kártya valahol félúton van a V770 és egy Savage4-es kártya között teljesítményét tekintve, amikor viszont feljebb váltunk 32 bitre, drasztikusan visszaesik..."

Guillemot Cougar TNT2 M64	
Chip	nVidia TNT2 M64
Mag órajel	125 MHz
Memória	150 MHz, 32 MB
Csatolósín	AGP
Csomagolás, extrák	dobozos
info box	
Gyártó	Guillemot Corp.
Forgalmazó	Herta Kft.
Telefon	322-7846
Ár	24 600 Ft + Áfa
Webcím	www.herta.hu

12

Derékban bő nadrág, szűk szárakkal.

Lássuk, mi maradt még itt a doboz alján... Igen, a hardver világában kissé egzotikusnak ható francia termék, a Guillemot Maxi Gamer Cougarja nVidia TNT2 M64 grafikus chippel és 32 MB 7 ns-os memóriával kiszerelve, AGP 4X támogatással. A TNT2 M64 chip lényegében 64 bites memória-hozzáféréssel visszafogott TNT2 – nem véletlen, hogy a Guillemot kártyájának órajel-adatai (125 MHz mag/150 MHz memória) teljes mértékben egyeznek a V770-es hasonló értékeivel. Más kérdés azonban, hogy míg a Diamond termékén jól tuningolható, 6 ns időzítésű memóriamodulok vannak, addig a Guillemot kártyáján már alapban, gyárilag túlhajtott, 7 ns-os memóriák foglalnak helyet (a 7 ns-os SDRAM elméletileg 143 MHz-re van hitelesítve). Más oldalról közelítve azt is mondhatnám, hogy a Vanta órajel-emelt változatával állunk szemben (egyben nagyon gyanús, hogy azok a TNT2 M64 chipek, amelyek nem ütik meg a 125 MHz-es MEO szintet a minőségellenőrzés során a gyárban, azonnal továbbkerülnek a Vanta-válogató kosárba). A termék egyébiránt igen designos dobozban érkezett gépkönyvecske és driver CD kíséretében.

2D és DVD terén ismét csak nem szívesen ismételném a fentebb leírtakat, a kártya hozta a többi TNT2 chipes megoldás során látottakat, sem jobb, sem rosszabb nem volt azoknál. A 3D-s tesztek megmutatták, hogy amíg 16 biten maradunk, addig a kártya valahol félúton van a V770 és a Savage4-es kártyák között teljesítményét tekintve, amikor viszont feljebb váltunk 32 bitre, az őt mérő fps/3DMark számláló drasztikusan visszaesik – köszönhetően a 64 bit 'széles' memóriabusznak. Lényegét tekintve 32 biten egy szinten teljesít a Diamond S540-esével, mindössze annyi szól mellette, hogy nagy valószínűséggel a TNT2 M64 chip jobban túlhajtható, mint az S3-é – azaz a Diamond kártyája esetében preferált felbontás (640x480) a francia termékre is érvényes.

A gyártók nagyzolási mániájának zavaró hatása ezen a kártyán is manifesztálódott: minek ide 32 MB memória? Csak növeli a költségeket amellett, hogy jól néz ki a dobozon, mint specifikáció – a gyakorlatban azonban semmi haszna. A Maxi Gamer Cougar dobozos volta miatt kétlem, hogy a közeli jövőben olyan elfogadható árszintre essen, amelyen már tanácsolhatnám a megvételét (nettó 16-17e Ft). Felejthető darab.

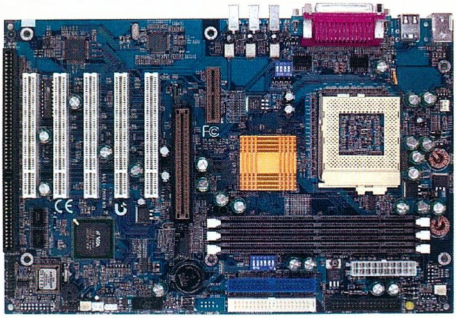
Ezzel végére is értem a tíz kártyának. Böngésszétek át az infoboxokat, a benchmark-táblázatokat, vegyétek figyelembe ajánlásainkat – majd döntsetek belátásotok és pénztárcátok szerint. Hozzá kell tennem az infoboxban leírt árakhoz, hogy tájékoztató jellegűek, hisz ama forgalmazó adatait tükrözik, amelytől az adott terméket beszereztük. Nyilvánvaló, hogy vannak boltok, ahol olcsóbban, ne adj isten drágábban lehet hozzájutni az adott kártyához. Mindig is érdemes volt árlistákat böngészni, telefonálgatni és utánajárni – érvényes ez különösen azokra, akiknek pénzügyi lehetőségei behatároltak (a legtöbben így vagyunk ezzel...). Ugyancsak fontos, hogy a piacon a nyár folyamán is folyamatosan jelennek meg új grafikus processzorokra (a teljesség igénye nélkül: GeForce 2 MX, ATi Radeon, Matrox G450) épülő kártyák, ezek automatikusan nyomják lefelé az előző generációs darabok árait – nagyon jó üzleteket lehet erre alapozva nyélbe ütni. Legvégül a tesztben szereplő kártyák közül az alábbiakat ajánljuk a figyelmetekbe (ABC sorrendben):

3dfx Voodoo 3 2000 AGP OEM, Acorp Savage4 GT 16 MB, ATi Xpert 2000 Pro 16 MB OEM, Diamond Viper V770 32 MB OEM, Matrox Millennium G400 16 MB single-head OEM.

Tig feat. Shoebaron

GIGABYTE GA-6VX7-1394

Alig két hónapja annak, hogy a Gigabyte BX2000+ típusjelű alaplapja pár kellemes napot tölthetett a PC Guru hardverek részére fenntartott kínzókamrájában, s máris újabb önként jelentkező érkezett, hogy alávesse magát a szigorú tortúrának. A szerencsés kiválasztott ezúttal a GA-6VX7-1394 névre hallgató alaplap volt, amely a tajvani cég fő csapásirányától eltérően nem az Intel lapkakészlet-párti, hanem a VIA chipseteket előnyben részesítő felhasználók szívét hivatott megdobogtatni. A Gigabyte legfrissebb, Apollo Pro 133A lapkakészletére épülő terméke az aktuális trendeknek megfelelően Socket 370 processzorfoglalattal rendelkezik, így valamennyi, FC PGA tokozású CPU-val (a Coppermine-on és a Celeron II-n túl az Cyrix III-mal is!) való együttműködésre alkalmas. Az FSB értékek konfigurálására 66 és 150 MHz között, a gyártótól már megszokott DIP switch-ekkel nyílik lehetőségünk, sajnos a processzorhoz rendelt feszültség terén ezúttal sincsenek alternatíváink (auto detect funkció). Az ATX formátumú alaplap 3 DIMM bővítőhelye a hagyományos PC100 SDRAM-on

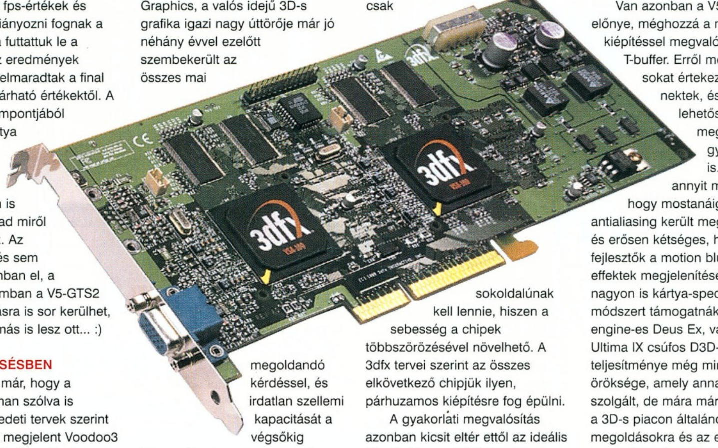


kívül természetesen PC133, sőt ún. VCM szabványú modulok fogadására is alkalmas, igaz, ez utóbbi memóriatípus beszerzése a nem megfelelő iparági támogatottság következtében komoly erőfeszítéseket igényel. A nélkülözhetetlen AGP portot (2x vagy 4x üzemmód) 1 AMR, 5 PCI és 1 ISA konnektor egészíti ki, majd következik a GA-6VX7-1394 nyújtotta igazi meglepetés, a nem kevesebb mint 3 (!) IEEE-1394 Firewire csatlakozó. Őszintén meg kell, hogy mondjam: habár nagy barátja vagyok ennek a soros/párhuzamos, ill. USB portok adatátviteli kapacitását sokszorosan felülmúló technológiának, a kompatíbilis eszközök csekély számát és horribilis árát is figyelembe véve "enyhe" túlzásnak érzem a Firewire csatlakozók ilyetén számban való tobzódását egy alapvetően nem a high-end piacra szánt termék esetében. A további I/O portok (Ultra DMA33/66, USB) már lényegesen alacsonyabb számban (2) képviseltetik magukat, különlegességet tulajdonképpen már csak a rendkívül fejlett H/W monitoring funkciók jelentenek. Amennyiben a felhasználók többsége számára teljességgel felesleges Firewire csatlakozók ellenére a Gigabyte-nak sikerül alacsonyan tartania a termék fogyasztói árát, a GA-6VX7-1394 életképes alternatívának bizonyulhat a VIA chipsetes alaplapok lassan már-már áttekinthetetlen sokaságában.

Joshua

VOODOO 5 V5500

Videokártya annyit még nem késett, mint a 3dfx legújabb üdvöskéje. A korábban Napalm néven ismert kártyának valamikor tavaly ősz elején kellett volna az üzletekbe kerülnie, ezt a dátumot tehát nagyjából nyolc-kilenc hónappal bukták el; ide a Guruba pedig lapzárta után, gyakorlatilag az újságba szerkesztés előtti napon érkezett meg. Ez önmagában még nem lett volna elég ahhoz, hogy keresztbe tegyen a mindenre elszánt tesztkommandónknak, de sajnos a kölcsön kapott kártya nem egyezett meg a kereskedelmi forgalomba kerülő verzióval. Ráadásul a különbségek a jelek szerint pont a sebességre voltak komolyabb hatással, így a talán legjobban várt fps-értékek és pontszámok hiányozni fognak a cikkből - hiába futtattuk le a tesztjeinket, az eredmények egyértelműen elmaradtak a final boardoktól elvárható értékektől. A feature-ök szempontjából azonban a kártya teljes értékűnek bizonyult, így az első körben is bőségesen akad miről beszámolnunk. Az alapos tesztelés sem maradhat azonban el, a következő számban a V5-GTS2 összehasonlításra is sor kerülhet, és talán még más is lesz ott... :)



KÉSÉSBEN

Említettük már, hogy a Voodoo5 finoman szólva is elkésett. Az eredeti tervek szerint a '99 tavaszán megjelent Voodoo3 utódjának tavaly ősszel kellett volna a piacra kerülnie, és így a GeForce SDR, illetve később DDR változatának versenytársa lett volna. Elnézve a bétás kártya teljesítményét és képességeit, az Nvidia valószínűleg sokkal rosszabb évet zárt volna, ha minden úgy történik, ahogy a 3dfx szerette volna, hiszen a V5 a porba gyalázta volna a szimpla GeForce kártyákat, és a több hónappal később megjelenő DDR verziók is csak itt-ott közelítették volna meg a sebességét.

Az a bizonyos „ha" viszont sajnos nem jött be nekik, és a miértekre szokás szerint nincs egyértelmű válasz. Az innen-onnan begyűjtött információk alapján alighanem a 3dfx hihetetlenül gyors növekedését maga a cég nem tudta megfelelően kezelni. A bajnak pedig még nincs vége, a Voodoo5 extra erős verziója, a V5-6000 is egyre csak késik, hiszen az anyagilag is szorongatott 3dfx sokkal szívesebben használja a nem túl sok VSA-100 chipet a magasabb profitot generáló 5500-as kártyák gyártására. Az új architektúra, a Rampage megjelenését pedig a jelek szerint Karácsonyra halasztották.

A VAS

Noha a többség számára a 3D nagy forradalma 1997-tel kezdődött, a gyakorlatban az elsősorban game kártyákat tervező mérnökök mostanáig jól kitaposott úton haladtak. A Silicon Graphics, a valós idejű 3D-s grafika igazi nagy úttörője már jó néhány évvel ezelőtt szembekerült az összes mai megoldandó kérdéssel, és irdatlan szellemi kapacitását a végsőkig kihasználva kereste meg ezekre a választ. A ma használt 3D-s architektúrák – az egyetlen PowerVR kivételével – tulajdonképpen egytől egyig az SGI grafikus rendszerek olcsóbb leszármazottai.

A memória sebessége volt az egyik igen komoly korlát – nem tudtak elegendő adatot mozgatni az akkor rendelkezésre álló technológia segítségével. A megoldás tulajdonképpen igen egyszerű volt: megtöbbszörözték a memóriabuszok számát, és (mivel fizikailag nem nagyon lehetett ennyi vezetéket bekötni egyetlen procira) több chipre osztották szét a számítási feladatokat is. A költségek nem igazán jelentettek akadályt, hiszen a cég megrendelői hajlandóak voltak fizetni az így elérhető teljesítményért.

A technika sokat fejlődött azóta, de nem egyenletesen. Mára a memóriák már elég gyorsak lettek az akkori igények kiszolgálásához, a chipek azonban még gyorsabban fejlődtek, így a korlát megmaradt.

A 3dfx úgy látta, hogy elérkezett az idő az egykori SGI-megoldás átvételére – a meglévő memória már nem elég gyors, ugyanakkor a több chipes megoldás már elég olcsón megvalósítható. Ennek a fejlesztésnek az eredménye a VSA-100 chip, amely a Voodoo Skálázható Architektúra rövidítése. Maga a VSA-100 tehát amolyan építőkő, amelynek csak sokoldalúnak kell lennie, hiszen a sebesség a chipek többszörözésével növelhető. A 3dfx tervei szerint az összes elkövetkező chipjük ilyen, párhuzamos kiépítésre fog épülni.

A gyakorlati megvalósítás azonban kicsit eltér ettől az ideális képtől. Maga a VSA-100 chip korrigálta ugyan a Voodoo3 komoly hibáit: képes 32 bites renderingre, legfeljebb 2048*2048-as felbontású textúrákat támogat, rendelkezik stencil bufferrel és 24 vagy 32 bites Z-bufferrel. Továbbá képes az S3TC-vel kompatibilis FXT1 textúratömörítésre, amely ráadásul automatikusan is használható az ilyesmire fel nem készített játékokban is – igaz, ilyenkor a textúrák minősége észrevehetően romlik kicsit, és a memóriaigényük sem csökken le annyira.

Ugyanakkor az új Voodoo semmiféle geometriai gyorsítást nem támogat, nem képes semmiféle, az embossos megoldásoknál korrektebb minőségű bump mappingre, nincs meg a DX7-ben támogatott Cubic environment mapping sem, és órajelenként legfeljebb két textúrát képes egy pixelhez felhasználni. Képességei megfelelőek lettek volna tavaly ősszel, de mire a gépünkbe kerülhet, már egy évvel le lesz maradva.

A multichipes megközelítés a jelek szerint nem vált be annyira, mint ahogy azt a 3dfx remélte. A sebesség terén a 2 chipes konfig rendre kikap a hagyományos kiépítésű, gyakorlatilag ugyanannyiba kerülő GeForce 2 GTS kártyáktól, és a módszer túl költséges ahhoz, hogy a 4 chipes változatnak akármilyen realitása legyen még az egészen elvadult költekezők számára is.

Van azonban a V5-nek egy előnye, méghozzá a multichipes kiépítéssel megvalósított T-buffer. Erről meglehetősen sokat értekeztünk már nektek, és most végre lehetőségünk nyílt megtekinteni a gyakorlatban is. Elöljáróban annyit mondanék, hogy mostanáig egyedül az antialiasing került megvalósításra, és erősen kétséges, hogy a fejlesztők a motion blur és egyéb effektek megjelenítéséhez ezt a – nagyon is kártya-specifikus – módszert támogatnák. Az Unreal engine-es Deus Ex, vagy az Ultima IX csúfos D3D-s teljesítménye még mindig a Glide öröksége, amely annak idején jól szolgált, de mára már csak nyűg – a 3D-s piacon általános megoldásokra és az ehhez igazodó hardverekre van igény. Az FSAA viszont – meglepő módon – valóban egész jónak bizonyult.

KÜLALAK

A Voodoo5-5500 nem az a kártya, amelyet akármelyik másikkal össze lehetne téveszteni. A régi VESA buszos szörnyetegekre emlékeztető méretű nyák igen látványosan mutat a gépházban - már ha belefér. Akiknek mini torony méretű, netán microATX-es háza van, annak alighanem gondjai lesznek a beszereléssel; nekünk is el kellett távolítani az alsó drive helyekről néhány kisebb alkatrészt. Az extra hosszúságot a kártya a tápcsatlakozójának köszönheti, ugyanis a 64 MB memória és a két 0,25 mikronos,

viszonylag nagy feszültségen járatott chip csak úgy zabálja az áramot, és a szegény AGP foglalat nem képes felnőni ezekhez az igényekhez.

A két chip jókora hűtőbordával és ventilátorral van felszerelve, ezeknek köszönhetően nem melegedtek annyira, mint azt vártuk. A memóriák kis méretűek, a hozzájuk tartozó kétszer 128 bites busz valószínűleg igen sok belső réteget foglal el a nyákból.

Amit ki kell még emelnünk, az a csomagolás: a doboz designja valami eszméletlen jó, ezek a vudu-arcok nagyon mennek a 3dfx-nek. Az Nvidiától nem nagyon láttunk ilyet – igaz, ők inkább chipet terveznek... ;)

KÖRÍTÉS

A tesztkártya csupaszon érkezett, és jelenleg nincs információnk arról, hogy milyen szoftvereket csomagolnak a kereskedelmi változathoz. A driverekből mindenesetre érdemes letölteni az újabb verziót, aztán nekiállni egy kis vadászatnak például a tweakfiles.com vagy a voodoo-news.com site-ok környékén. A 3dfx ugyanis kihagyta az órajel állításához, tehát a tuninghoz szükséges részeket a driverekből - azonban egy 60K-s exe file letöltésével ezt utólag engedélyezhetjük. További registry patch segítségével pedig a LOD Bias szabályozása is elérhető lesz - erre még visszatérünk. A driver egyébként jó, a panel szépen fel van díszítve sok füllel, gombbal meg tolókával, újdonságnak igazából csak az antialiasing beállítások számítanak közöttük. Egyetlen kisebb hibát észleltünk a tesztelés során, a Homeworld „érdekes" dolgokat csinált 1024*768*32-es felbontásban, FSAA mellett - de hogy ez a driverek, a bétás kártya, vagy valami más hibája-e, arra már nem derült fény.

TESZT

A tesztelés során most inkább úgy általában mértük fel a Voodoo5-öt, mint videokártyát. Arra voltunk kíváncsiak, hogy a 3D-s feature-öktől (T&L, FSAA stb.) és a sebességtől eltekintve hogyan szerepel a kártya, megfelel-e napjaink minőségi elvárásainak.

A 2D-s képminőség sajnos nem volt az igazi, az etalonnak számító G400-tól jól láthatóan elmaradt, és megítélésünk szerint a Geforce2 GTS is sokkal szebb volt nála. Ugyanakkor igen valószínű, hogy a bétás chip ebből a szempontból sem tekinthető mérvadónak, és a boltokban megvásárolható final verziónak nem lesz miért szégyenkeznie ezen a téren.

A 3D-s kép már valamivel szebb volt, legalábbis ha a monitorra kiküldött videojelet nézzük. A játékokban ugyanis a régóta ismert, szinte „kopirájtosan" homályos Vudus kép fogadott, ami különösen meglepő, hiszen most már van 350 MHz-s RAMDAC, meg 32 bites színmélység, meg minden. A magyarázat a textúra-filterelő módszerek működésében rejlik.

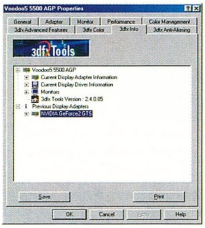
A MIP-mappingről is olvashattatok már eleget, úgyhogy most csak röviden: ha adott poligont beborító textúránknak a felbontása nagyobb, mint amekkora helyet a renderelt képen elfoglal majd, akkor bizonyos pixelei nem fognak látszódni. Amikor viszont a játékos elmozdul a 3D-s világban, akkor ezek közül a pixelek közül néhány megjelenik, az eddig láthatóak közül pedig néhány eltűnik. Ez a jelenség a gyakorlatban egyfajta zizegésként jelentkezik a képen, mintha a textúra zavaros lenne – a régi, 3D-s kártyák előtti idők játékaiban ez tipikus jelenség volt. A MIP-mapping ezt a zavaró hatást úgy csökkenti, hogy kisebb felbontású textúrákat használ a távolabb lévő poligonokon, méghozzá úgy, hogy egy texel (a textúra egy pixele) mindig nagyobb legyen a renderelt képen egy pixelnél. Ez azonban nem mindig eredményez megfelelő képet, ezért van a Level Of Detail (LOD) bias (módosító érték), amely a használandó textúra felbontását állítja.

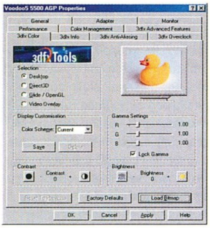
Na, szóval a 3dfx kártyáin ennek a LOD Biasnak az értéke alapértelmezés szerint a szükségesnél kisebb felbontású textúrákat állít be, és így azokból sokkal nagyobb pixeleket fogunk látni, csak éppen a bilinear filtering miatt ezek homályosak is lesznek. Ráadásul így a komolyabban kidolgozott textúrák részletessége is elvész. Már említettük, hogy a registryt módosító patch segítségével a V5 driverei lehetőséget adnak a LOD Bias állítgatására, szerintünk a legoptimálisabb érték valahol -5, -6 körül található.

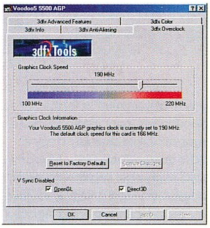
FSAA

A sokat hangoztatott Full Scene Antialiasing mostanáig jobbára hidegen hagyta kis csapatunkat. Amikor azonban már biztosan tudtuk, hogy rátehetjük a kezünket egy Voodoo5-re, nekiláttunk a szükséges előkészületeknek. Beizzítottuk a legújabb Detonator drivereket, és nagy buzgalommal tanulmányozni kezdtük az FSAA Nvidia-féle megvalósítását. Ez több okból is jó volt: először is felkészültünk abból, hogy mire kell majd figyelnünk, másrészt szereztünk némi alapot a konkurens megvalósítások összehasonlításához.

Az antialiasing megint csak sokat tárgyalt feature, amelyet nem egyszer kíséreltünk meg könnyen érthető formában tálalni nektek :). Az aliasing jelenség lényege hasonló a fent említet MIP-mapping által orvosolt zavaros képhez: több információt akarunk megjeleníteni, mint amennyire a hardver képes. Ez alkalommal azonban elsősorban a tárgyakat felépítő poligonokat határoló élek - különösen az egyes tárgyak körvonalai – mentén jelentkezik különösen látványosan. A megértéséhez a legegyszerűbb hasonlat talán a Lego – amit bizonyára minden kedves olvasónk ismer :). Próbáljunk csak legóból ferde vonalakat, netalántán íveket tartalmazó építményeket létrehozni, az eredmény csúnya, cakkozott szélű lesz, hiszen a kockáink szögletesek. Ugyanígy járunk akkor, ha a szabályos négyzet alakú pixelekkel akarunk ilyesmit megjeleníteni. Az egész mozgás közben hatványozottan jelentkezik, és csak azért nem találjuk zavarónak, mert kénytelenek voltunk együtt élni vele. Az antialiasing lényege az, hogy adott pixel színének kiszámításához nem egyszer nézzük csak meg, hogy a pixel által lefedett területen mi található, hanem többször, eltérő helyeken, azaz túlmintavételezést végzünk. Így a képpont színe a pixelnél kisebb méretű részletek színeinek amolyan összegzése lesz.





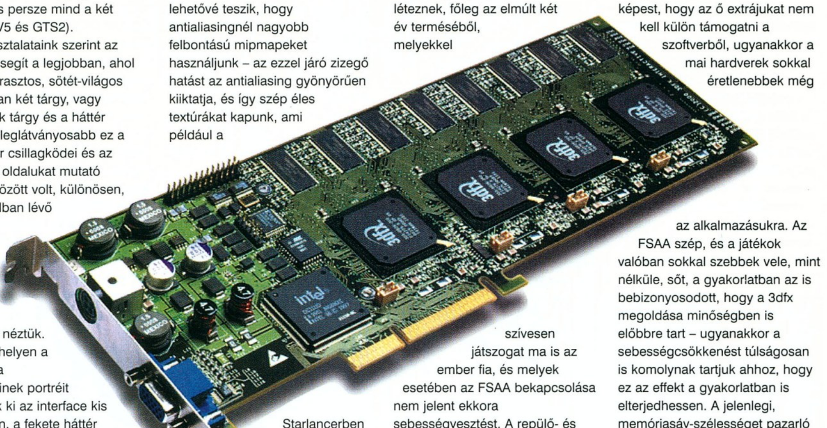


A 3dfx megoldása a T-bufferen keresztül működik: a kész képet kétszer vagy négyszer rendereli le, de egy kicsit eltolva a vízszintes és függőleges tengelyek mentén. Itt jön a trükk: az eltolás mértéke nem egyezik meg a vízszintes és függőleges irányokban, azaz az extra minták kicsit el vannak „forgatva". Az Nvidia eljárása erre nem képes, a minták rendezetten vannak elhelyezve, ez elméletben gyengébb minőséget eredményez.

A gyakorlatban egy jó nagy adag játékot szedtünk össze a tesztelésre. A Quake3 adott volt, ehhez jött a Vampire, a Homeworld és a Starlancer, valamint megnéztük az Unreal Tournamentet is (Glide nosztalgia), meg még egy-egy pillantás erejéig ezt-azt, és persze mind a két kártyán (V5 és GTS2).

Tapasztalataink szerint az FSAA ott segít a legjobban, ahol igen kontrasztos, sötét-világos ellentét van két tárgy, vagy valamelyik tárgy és a háttér között. A leglátványosabb ez a Starlancer csillagködei és az árnyékos oldalukat mutató űrhajók között volt, különösen, ha a távolban lévő cirkálók antennáit néztük. Második helyen a Vampire a karaktereinek portréit emelnénk ki az interface kis ablakában, a fekete háttér előtt. A hatás a Quake3-ban sem volt azért rossz, ott ugyanis egyes pályákon igen sok a lépcső, amelyeket egy kicsit is oldalról nézve rengeteg majdnem-vízszintes, és emiatt FSAA nélkül nagyon cakkos vonalat kapunk. Az antialiasing ezúttal is igen hasznosnak bizonyult, de ez már nem volt annyira látványos változás (bizonyos esetekben 15-20 centiről néztük a monitort, és kerestük a hatást...).

A legérdekesebb következtetés pedig, amit levonhattunk a V5-re váltás után, tulajdonképpen minket lepett meg a legjobban: a 3dfx antialiasingje jól láthatóan megveri az Nvidia módszerét képminőségben. Ugyanakkor az Nvidia driverek lehetővé teszik, hogy antialiasingnél nagyobb felbontású mipmapeket használjunk – az ezzel járó zizegő hatást az antialiasing gyönyörűen kiiktatja, és így szép éles textúrákat kapunk, ami például a Starlancerben jól látható volt (640*480-ban).

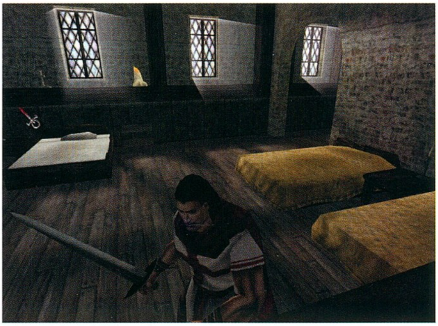


Van azonban egy kevésbé marketingelt oldala is az FSAA-nak, mégpedig a sebesség-csökkenése. Mind az Nvidia, mind a 3dfx módszere megegyezik abban, hogy antialiasing esetén kétszer vagy négyszer (az AA minőségétől függően) több adatot kell kiírni a videokártya memóriájába, ami egyenesen arányos teljesítménycsökkenést eredményez. Ez azt jelenti, hogy true colorban gyakorlatilag nem lehet 60 fps-t elérni 4 mintás (3dfx-nél 4-szeres, Nvidiánál 2*2-es) antialiasing használatával, és az eredmények 16 biten is siralmasak. Igen, a Voodoo5-ön a Quake3 30-40 fps-t ment átlagban, tehát volt az néha 15 meg 10 is. Ugyanakkor kevésbé hardverigényes játékok is léteznek, főleg az elmúlt két év terméséből, melyekkel szívesen játszogat ma is az ember fia, és melyek esetében az FSAA bekapcsolása nem jelent ekkora sebességvesztést. A repülő- és autószimulátorok rajongói valamivel jobb helyzetben vannak tehát, és ami azt illeti, a Starlancer és a Vampire azért játszható volt 1024*768-ban, 16 biten, 4 mintás FSAA mellett is. Csak hát az a 16 bit, még ha az antialiasing javít is rajta (ugyanis javít), akkor is sokkal fakóbb színeket jelent, mint a 32 bit.

BENYOMÁSOK, VÉLEMÉNYEK

Igen nagy gondban vagyunk most, hogy értékelnünk kell a Voodoo5-öt. Tulajdonképpen afféle történelmi esemény tanúi lehetünk éppen, amikor a leggyorsabb 3D-s kártyák királyát letaszítják a trónjáról – most először fordult elő, hogy valamelyik konkurens gyártó videokártyája gyorsabb (és nem is kevéssel) a 3dfx aktuális Voodoo-jánál. Ezt most ugyan nem tudtuk megfelelő teszteredményekkel alátámasztani, de igyekszünk minél hamarabb pótolni ezt a lemaradást – amint sikerült lemérni, néhány eredményt igyekszünk majd felrakni a HGO-ra is.

A sebesség azonban eddig se volt minden, és most, hogy az "elvárás" 60 fps, kicsit elvadultnak is tűnik, hogy lehúzzunk egy kártyát azért, mert nem tudunk 1024-es felbontásban stabilan ekkora sebességgel játszani. Ma már a látvány minősége, a textúrák és a modellek kidolgozottsága, és persze az egyéb effektek megléte (vagy éppen hiánya) tényleg sokkal fontosabb. Ezen a téren azonban az igazi forradalom még várat magára, bármit is állítsanak a gyártók – se a T&L, se az NSR, se az FSAA nem az igazi még. A 3dfx a Voodoo5 esetében annyiban előnyben van az Nvidiához képest, hogy az ő extrájukat nem kell külön támogatni a szoftverből, ugyanakkor a mai hardverek sokkal éretlenebbek még az alkalmazásukra. Az FSAA szép, és a játékok valóban sokkal szebbek vele, mint nélküle, sőt, a gyakorlatban az is bebizonyosodott, hogy a 3dfx megoldása minőségben is előbbre tart – ugyanakkor a sebességcsökkenést túlságosan is komolynak tartjuk ahhoz, hogy ez az effekt a gyakorlatban is elterjedhessen. A jelenlegi, memóriasáv-szélességet pazarló módszerek helyett új, hatékonyabb megvalósításra lesz szükség ahhoz, hogy az FSAA tényleg elterjedhessen, hiszen jelenleg csak a leggyorsabb kártyák tulajdonosai érhetik el – és ők is inkább csak a tesztelgetésére szorítkozhatnak, mivel a további játékhoz nagyon komolyan vissza kell venniük a



sebességgel szemben támasztott igényeikből. Akit meg a 60-100 fps-sel rohangáló Quake3 hidegen hagy, az pedig soha nem fog százezer forintot adni egy videokártyáért, nemhogy kétszázat.

A szerkesztőség véleménye egyébként jobbára megegyezett ebben... Csongor például kvázi megtért a látványtól, és nem győzte mutogatni a Quake3 640*480-ban bekövetkező minőségbeli ugrását – ugyanakkor a timedemo eredmények alapján hozzá kellett tennie, hogy ennyit azért nem ér ez meg. Szerény

személyem is azzal egészítené ki mindezt, hogy az antialiasing olyan kozmetikázás, amely régóta esedékes volt már, de még nem jött el az ideje. Ami azt illeti, az első TNT2 driverek tudták is, de az Nvidia a sebességcsökkenés miatt letiltotta ezt a feature-t – a

3dfx azonban erre építette a kampányát, és a Detonator2-ben ezért aztán ennek az opciónak meg kellett jelennie. Nem árt azonban tudni, hogy ez az egyetlen megmaradt érv a Voodoo5 mellett, és éppen ezért még a jóindulatú, korrekt marketingcsapattal rendelkező cégek is kénytelenek lennének valamennyire felfújni a dolgot...

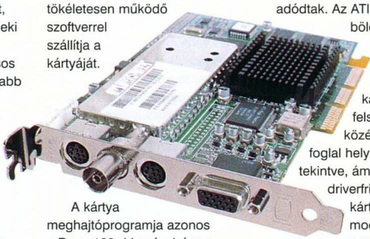
Szóval a Voodoo5 igen vegyes fogadtatásban részesült itt a szerkesztőségben, és amiben egyetértettünk: pusztán az FSAA nem éri meg ezt a pénzt, anélkül pedig második helyezettel állunk szemben, amely hamarosan kénytelen lesz szembenézni a legyőzőjével konkuráló új, őnála bizony sokkal szebb és jobb versenyzőkkel...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

ALL-IN-WONDER 128PRO

Mivel a TV-kártyák és az ATI kártyák már többször megfordultak tesztelő kezeim között, általában én kapom meg először a felkérést, ha ilyen cucc érkezik a szerkesztőségbe. Emellett bevallottan fanatikusa vagyok az ATI TV tunerrel integrált kártyáinak, az utolsó 2 modell már két és fél éve hajtja a gépemet, így szakértő szemmel estem neki a legújabb fejlesztés eredményének, mely a szokásos ATI technológiát ötvözi a legújabb ATI grafikus lapkával, és körítésként a videodigitalizálásra optimalizált chippel szerelték fel.

Az ATI mérnökei évente dobnak piacra új generációs grafikus lapkát, és ezután általában egyből belefognak az ezzel szerelt TV tuneres kártya fejlesztésébe. Így volt ez a Rage Pro és a Rage 128 esetében is, és most már a Rage 128Próval az All-In-Wonder 128Pro is kapható itthon. A recept a szokásos, talán egy kicsit finomították is rajta: végy egy nagyteljesítményű chipet, 32 MB SGRAM-ot, egy sztereó TV tunert teletexttel, valamint egy Theatre videofeldolgozó chipet. Ezek mellé nem árt egy jó TV szoftver, amellyel a konkurenciát már le is mosták, hiszen alig van olyan cég, amelyik Magyarországon is tökéletesen működő szoftverrel szállítja a kártyáját.



A kártya meghajtóprogramja azonos a Rage 128 driverével, így a gépemben jelenleg lapuló All-In-Wonder 128 cseréjével és egy újraindítással sikeresen átvészeltem a kártyacsere gyakran nem éppen zökkenőmentes folyamatát. Mindössze az ATI Multimedia Center lejátszóprogramjait és a TV Playert kellett frissíteni, mivel nem ismerték az új tunert. A kártya a driverek miatt tökéletesen futtatta az összes régebbi és új játékot, az évek tapasztalata azt mutatja, hogy az ATI driverei minden tekintetben tökéletesek, inkompatibilitási gondok nem adódtak. Az ATI kártyák mindig a bölcs középutat jelentik, hiszen a csúcsmodell általában a kártyák között a felső középmezőnyben foglal helyet a teljesítményt tekintve, ám a rendszeres driverfrissítés és a stabil kártyák miatt az OEM modellek gyakoriak a neves PC-kben.

Egyedül a TV tunerrel nem voltam megelégedve, bár ez is inkább az előző kártya jól sikerült moduljának tudható be. A TV képe inkább távolról volt élvezhető, nem használta ki a monitor nagyobb felbontásából adódó simítási lehetőségeket. A javára írható azonban, hogy kétféle sztereó vételre képes, amelyeket automatikusan vált, ha az adott csatorna támogatja a Secondary Audio Program elnevezésű sztereósugárzást. Kicsit fura volt, hogy a mono csatornákon ugyanazon a hangerőn hangosabban szólt, mint a sztereó adók esetében.

Minden bizonnyal a TV szoftver későbbi frissítése kiküszöböli ezeket az apró hibákat, ám ettől még továbbra is ez a kártya a favorit a grafikus chippel integrált TV tunerek mezőnyében. Akik rendelkeznek régebbi All-in-Wonder termékkel, azoknak az upgrade nem éri meg, de a friss tulajdonosoknak egyértelműen a legjobb chippel szerelt változatot ajánlom.

Flex

INFOBOX

Axico
Tel.: 342-3255

3D STUDIO MAX R3

Játékfejlesztősdi Discreet módra

Ezerötszáz kilométer, mindössze három magnókazetta (ezért aztán rongyosra hallgattuk őket :), harminc-negyven fokos meleg, jó néhány liter változatos innivaló (kóla, ásványvíz, vaníliás turmix...), négy személy. Nagyjából ezek az adatok jellemzik a Münchenben megrendezett Discreet European Game Developer Conference-re tett kirándulásunkat, amelyről az alábbiakban szeretnék beszámolni nektek.

A rendezvényt a müncheni Hilton Park hotel konferenciatermében tartották meg, azaz a Discreet bizony nem spórolt a külsőségeken. A bemutatókhoz a technikai hátteret egy jókora kivetítő, valamint a szponzor IBM munkaállomásai szolgáltatták; utóbbiak tökéletesen fekete színben pompáztak, lapos (LCD) monitorokkal, szóval igen vadul néztek ki. A résztvevők minden bizonnyal német játékfejlesztők voltak, de mivel senki sem viselt semmiféle azonosító táblácskát, ezért csak gyanítottuk, hogy például a Blue Byte emberei is ott lehettek. Voltak ellenben más, meghívott kiállítók is, de erről később.

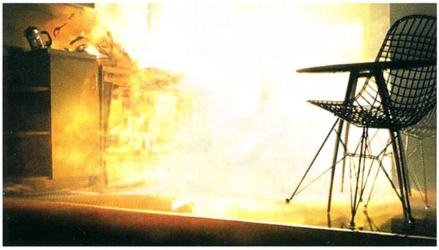
A konferencia elsődleges témája a játékfejlesztés volt, és ehhez kapcsolódóan igen sok szó esett a különböző adatok Maxből történő exportálásáról. Ezek az előadások tehát a programozóknak szóltak, és így sajnos semmit se értettem belőlük (pontosabban csak egész keveset), szóval hamarosan ki is mentem az előadóból a Discreet munkatársait kérdezgetni. Délelőtt viszont általánosabb témák voltak.

Az első előadás modellezési témakör volt, méghozzá a beziér patch-ekről volt szó. Erről ugye olvashattatok már a rovatban, túl sokat nem is tudok hozzátenni a témához, leszámítva azt, hogy PSX2. A Sony játékkonzolja

ugyanis támogatja ezt a geometria-típust, mivel ezt használva sokkal hatékonyabban lehet meghajtani a grafikus rendszerét, tehát több poligont lehet megjeleníteni. A patch-et ugyanis négy sarokpontja, valamint pontonként két tangensvektor definiálja, a megjelenítéséhez tehát elegendő ezeket az adatokat elküldeni a szűk kapacitású buszon. Azt pedig már tudjuk, hogy a patch-eket tetszés szerinti felbontással lehet megjeleníteni, ily módon tehát a rendereléskor generáltatjuk le a geometriát, és a felére-negyedére lehet csökkenteni az átküldendő adatmennyiséget. Emiatt a Sony igyekszik rávenni a fejlesztőket a használatukra, hiszen így többet lehet kihozni a konzol amúgy meglehetősen brutális hardveréből. Úgy mellékesen megjegyezném, hogy ennek demonstrálására elő is került egy Playstation2-es gép, de a bemutatót tartó szakember sajnos nem maradt túl sokáig. A patch-ek támogatása egyébként hamarosan valószínűleg a PC-s videokártyákon is megjelenik, a híresztelések szerint még az idén.

A következő előadás a pályatervezésről és -készítésről szólt, a Max a demonstráció szerint erre remekül használható. A 3-as verzióban a MaxScript nyelv használatával például a Quake-es pályák szerkesztéséhez használt programokéhoz hasonló eszköztárak összeállíthatók; gombnyomással helyezhetünk el például különféle tárgyakat, ládákat, csapdákat, és ezeknek tetszés szerinti paramétereket is adhatunk. Bónusznak pedig a szabálytalan geometriák készítésére maga a Max áll rendelkezésünkre az összes modellező és textúrázó eszközével.

Egyébként az előadásokon volt szó arról is, hogy a Max igen elterjedt eszköze a játékfejlesztőknek; Európában például a Codemasters, a Ubisoft, az Infogrames is ezt használja, és ezzel készült a magyar fejlesztésű Ecco The Dolphin 3D is Dreamcastra. Megemlítettek még olyan nagysikerű játékokat, mint például a Half-Life, a Quake3, a Tomb Raider vagy a Need for Speed sorozatok, amelyek készítésében szintén kiemelt szerep jutott a Maxnek. Ott van aztán a Blizzard, akiknek a Diablo II és a Warcraft III félelmetesen jó mozijait köszönhetjük - bizony ők is Maxet használnak, és nem Maya Paint Effectset ;).



A Discreet ennek megfelelően kiemelt figyelmet fordított a Max továbbfejlesztésekor a játékfejlesztők igényeire, és el is árultak pár dolgot a hivatalosan csak július közepén bejelentésre kerülő új Max verzióról.

A beziér patch-ek szerkeszthetőségét igyekeztek alaposan feljavítani, az ígéretek szerint a poligonos eszközök majd mindegyikét sikerült megvalósítaniuk. Beépítették a Maxbe a pixel és vertex shaderek kezelését, ami majd a DirectX8-ban fog debütálni; sőt, ezeket a jövőben a viewportokban is megtekinthetjük! Ez azt jelenti, hogy mostantól per-pixel

megvilágítást és akár bump mappinget is láthatunk szerkesztés közben, valós időben.

Igen fontos újítás az inverz kinematika újraírása – ezt érte talán a legtöbb kritika a Maxben. Erről sokat nem mondtak, csak annyit, hogy az az emberke csinálja, aki pár éve a konkurens Mayához készítette el az IK-t... :). A megjelenést illetően a 18 hónapos fejlesztési ciklusra hivatkoztak, tehát a program aligha lesz kész idén. Arról se nyilatkozhattak, hogy lesz-e addig köztes verzió – mindenesetre hallani pletykákat a Max 3.5-ről.

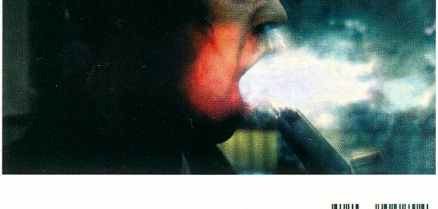
Ami viszont már kész, és elvileg még a nyáron meg is lehet majd vásárolni, az a Character Studio R3. A bemutató alapján kijelenthetem, hogy nagyon nagyot fog ütni, már csak a meglévő Biped + Physique kombináció továbbfejlesztései miatt is. Sajnos nem vagyok animátor, így nem tudom kellően felmérni az új Pivot Point Animation tényleges előnyeit. A lényeg az, hogy az új verzióban a Biped csontjait alkotó hasábok főbb sarkaira és az élek felezőpontjaira ún. Pivot pontok kerültek, amelyek körül forgathatjuk vagy csúsztathatjuk a csontváz adott részeit, sőt akár síkhoz is rögzíthetjük a csontokat. Sajnos képtelenség röviden összefoglalni, hogy ez hogyan is néz ki a gyakorlatban, ráadásul még sosem animáltam a CS-ben, de reményeim szerint Sebő Laci kollégámat végre rá tudom majd venni egy alaposabb ismertetőre.

Komoly változáson a deformációt végző Physique nem esett át, viszont alapos optimalizálásoknak köszönhetően a sebessége a sokszorosára nőtt. Az ilyen kijelentéseket általában nem szabad készpénznek venni :), de az előadó (a Maxet készítő csapat tagja) egyes esetekben nem kevesebb, mint tizenötszörös gyorsulásról beszélt.

A CS nonlineáris animációs képességeiről megint csak nem tudok értekezni, mindenesetre ez az idei év divatos kifejezése, gondolom, valami hasznos dolog lehet. Az is csak a kifejezetten haladó felhasználókat érinti, hogy mostantól a Character Studio szinte minden paramétere elérhető a Maxscripten és az SDK-n keresztül – így szabadon lehet programozgatni, ami jelentősen megnöveli az animátorok szabadságát a jövőben.

Amitől pedig mindannyian hanyatt estünk, az a Behavioral Animation, azaz a viselkedés-alapú animáció. A CS3-ban létrehozhatunk olyan, Delegate-ekből álló rendszereket, amelyek tagjainak mozgását viselkedési szabályokkal irányíthatjuk. Ilyen szabály lehet például valamelyik másik tárgy mozgásának követése, az attól való eltávolodás, vagy adott felület követése a mozgás során. Ezek a szabályok kombinálhatók, és akár újakat is készíthetünk, a delegate-ekhez pedig akármit hozzácsatolhatunk, például egy Biped karaktert is. Az egésznek a nagy előnye az, hogy igen sok, egyszerre mozgó Delegate animációjára van kihegyezve, ily módon nagy tömegek élethű mozgásai valósíthatók meg vele. Gondoljatok bele, milyen lenne például kézzel leanimálni egy csapat rohanó orkot. A Warcraft III animációja egyébként még a CS 3 nélkül, de a Discreettel szorosan együttműködve készült, így a CS3-mal extra pluginek és maxsriptek nélkül is meg lehet majd valósítani a domboldalon lerohanó hadsereget. Láttunk pár érdekes animot egyébként, a legjobb az volt, amelyikben kb. 200 Biped igyekezett egymást kerülgetve megközelíteni egy mozgó gömböt...

A következő előadás témája a Mental Ray volt, erről írtam is már egy keveset valamelyik korábbi CD mellékleten. A Mental Ray külső renderelő szoftver, először a Softimage nevű 3D-s programhoz készült el. Az MR egyedi fejlesztésű algoritmusokkal dolgozik, képes raytrace tükröződések, Caustics, Global Illumination és Area Lightok használatára is. Az elsőt - gondolom - értitek, a második a fény-visszaverődéses és fénytöréses jelenségek precíz modellezése (mint például a nagyítólencsén vagy pohár vízen áthaladó fény fókuszálása és szóródása), az area light valós, lágy szélű árnyékokat hoz létre, a global illum pedig a valós, fényszóródáson alapuló megvilágítást jelenti. Emellett az MR gyönyörű képeket produkál, igen jól paraméterezhető, jól kihasználja a többprocesszoros gépeket és renderfarmokat, továbbá egészen elképesztően gyors. Ez persze relatív, tehát a több órás, esetleg napos renderingidők továbbra sem tűnnek el, épp csak sokkal jobb minőséget kapunk érte cserébe.



Az integrálás egyébként egész jól sikerült, az MR szinte mindent le tud renderelni a standard Maxból. A külső pluginek viszont egyelőre nem működnek, és a G-buffer információ se megy át, azaz csak utólagos kompozitálással lehet pl. lensflare vagy glow effekteket hozzáadni a jelenethez. A Discreet emberei azonban megnyugtattak, hogy a Mental Images munkatársai dolgoznak ezek megoldásán. Az MR egyébként is igen jó téma, szóval majdnem biztosan visszatérünk majd rá.

Volt még szó erről-arról a Max kapcsán, továbbá néhány plugin-fejlesztő is tartott kisebb bemutatókat: A Nemo realtime 3D-s fejlesztői környezet, tehát sok előre gyártott elemet tartalmaz, pl. egyszerűbb 3D-s engine-t is. Ez azonban tökéletesen megfelel arra, amire a Nemo készült: internetes 3D-s játékocskák készítésére. Láttunk pl. pár nap alatt elkészített 3D-s Pacmant, amely alig 300K méretű volt.

A Havok fizikai szimulációs engine, amely két formában is létezik. Az egyszerűbb változata Maxes plugin, melynek egyik felét ingyenesen le is lehet tölteni a cég honlapjáról (www.havok.com), de ez csak merevtest-szimulációt tartalmaz. A softbodys verzió ára 500 dollár, ami végül is nem annyira sok, és mindkettőre igaz, hogy igen gyorsak. A Havok másik terméke ad erre magyarázatot, ez ugyanis játékokba illeszthető fizikai engine. A CD mellékletre megpróbálok felpakolni néhány egyszerűbb demót, amelyek alapján mindenki képet alkothat magának az eljövendő játékok élethűségéről, valamint a havok eszement sebességéről is.

Röviden ennyit szerettem volna kiemelni a konferencia igencsak zsúfolt programjából; amint az látható, érdemes volt ellátogatni Münchenbe. Jövőre is igyekszem kijutni a rendezvényre valahogy, a Discreet ugyanis szeretne évente legalább egyet szervezni.

A mellékelt képek a Mental Rayt dicsérik, a Fight Club néhány emlékezetes jelenetében használták fel ezt a renderert. A jövő hónapban megint a modellezésről olvashattok majd az újságban, a mostani és a következő mellékleten pedig ugyancsak erről a témáról olvashattok. Ja, és persze gyertek táborba, meg menjetek napra is, meg minden.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele. Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL! Új konfikra 1+2 év garanciát vállalunk! OTP HITEL LEHETŐSÉG! INTERNET ELŐFIZETÉS!
Hálózatok telepítése játék célra is, igény esetén kiszállással!

Használt alkatrész áraink (bruttó):

4MB EDO RAM:	1.125.-
8MB EDO RAM:	2.250.-
16MB EDO RAM:	4.500.-
32MB EDO RAM:	9.000.-
16MB SD RAM:	4.500.-
1,3GB HDD:	13.000.-
1,7GB HDD:	15.000.-
3,2GB HDD:	18.000.-
4,3GB HDD:	20.000.-
14" VGA:	12.000.-
14" SVGA:	16.000.-
14" Proview:	26.000.-
15" Proview:	32.000.-
17" Sony Trin.:	59.900.-
Kormány+pedál:	12.500.-

10x CD ROM:	7.000.-
24x CD ROM:	9.000.-
40x CD ROM:	10.000.-tól
Trio64V2 1MB:	3.000.-
Trio64V2 2MB:	4.500.-
S3 Virge 2MB:	4.500.-
S3 Virge 4MB:	7.000.-
S3 Virge 8MB:	8.000.-
Asus V3000 Agp:	7.000.-
Intel P100MHz:	3.500.-
Intel P166MHz:	6.000.-
Intel P166MMX:	8.000.-
IBM 200Mx:	5.000.-
PI Alaplapok:	7.500.-tól
PII LX:	14.000.-
PII BX:	17.000.-
ATX Midi torony:	6.500.-
AT Mini torony:	4.000.-

DIAMOND MULTIMEDIA
Voodoo I 8.000.-
Voodoo II 17.000.-

Intel P-133
Intel P133MHz
16MB RAM
1,7 GB IBM HDD
Ati Match64 4MB
1,44" FDD
baby ház, mouse,
Win'98 billentyűzet
bruttó: 45.000.-
+ 10x IDE CD-ROM: 8E Ft
+ 16MB EDO RAM: 4,5E Ft
6 HÓNAP GARANCIA

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES LEHETŐSÉG!
Nyomtató PATRONOK minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvétellel is!
Monitor szervíz rövid határidővel!

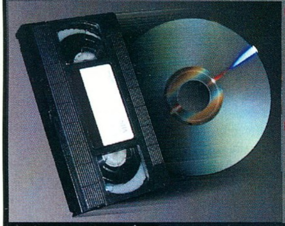
EXTREME COMPUTERS
Címünk: 1065 Budapest VI. Podmaniczky u. 2.
Tel./Fax: 302 86 88
06 209 218 686
e-mail: extremeco@matavnet.hu
Nyitva: H-P: 09-21-ig

LORD COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu

ÁR! APÁLY
AZ ÜZLETEINKBEN!
Augusztus 31-ig korlátlan internet előfizetés havi 2000 Ft + áfa!*
Minden számítógéphez INGYEN modemet és internetet adunk.
Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben
Bejelentkezés telefonon, vagy személyesen!
Már 300 Ft-tól használhatod a gépeket!
TDK, KODAK, PHILIPS írható CD 260 Ft. + áfa áron!
CD írás a Westend City Centerben!
Részletes árlistánkat keresd az interneten és a faxbankban, vagy telefonon érdeklődj!
*Egyösszegben való fizetés esetén.

3% A hirdetés felmutatójának az alkatrész árainkból 3% kedvezményt biztosítunk!

VideoCD készítés és TV tuner kártyák



Bármilyen VHS videoanyagot CD-re írunk 24 órán belül. Egy CD-re, egy órányi film kerülhet. Őrizze meg a családi felvételek minőségét, digitálisan tárolva.

TV tuner kártyák széles választéka található üzletünkben. A kártyák bármelyikét -vásárlás esetén- kipróbálhatja és kívánság szerint, térítésmentesen be is szereljük.

Spieler computer
1083. Bp., Illés utca 40. Tel.: 210-9106, 334-3715
www.spieler.hu spl@mail.matav.hu

PixelView
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
PINNACLE SYSTEMS

TOTÁLIS MULTIMÉDIA

TV-TUNEREK
MINDENFÉLE KIÉPÍTÉSBEN
PAL BG/DK
Stereo FM tuner
AVI és MPEG digi
TXT, távirányító, VideoMail
Combo (3D VGA+TV+DVD) megoldások

PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra

DV + analóg I/O

M-JPEG S-videó

MPEG-videoCD

Szolgáltatás:
Hagyományos fényképek digitalizálása diáról, negatívról, kedvező áron.
Régebbi képeit is őrizze meg az utókornak! Időtálló tárolás!

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 3
Balati Computer . . . 88
CD Galaxis 27
EarthQuake 77
Ecobit . . . . BIV
Extreme 110
Fefo Computer 89
HardWerem-96 89
Herta . . . . BII
KellyTech 31
Lord Computer . . 110
LS Computer 88
Mikland 88
PGO 96
Pixel Multimedia . . BIII
Ready 88
Spieler Computer 110
TransAm 89
VTCD 126
Win Computer . . . 110

Az alábbi oldalon a CD tokokba való előlapokat és a tok oldalába való csíkokat találhatjátok meg.
A műanyag tokba bújtatott PC GURU-hoz, illetve a megjelentetett teljes játékhoz használhatjátok fel ezeket.

Y2K
AUGUSZTUS

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24 PC GURU	25	26	27
28	29	30	31			

Sydney 2000
augusztus 18.

2000/8

PC GURU

DEUS EX
CUE CLUB
DINO CRISIS
VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Motorhead

Motorhead

PC GURU 2000/8

PC GURU 2000/8

PC GURU

8MB EDO RAM:	2.250.-
16MB EDO RAM:	4.500.-
32MB EDO RAM:	9.000.-
16MB SD RAM:	4.500.-
1,3GB HDD:	13.000.-
1,7GB HDD:	15.000.-
3,2GB HDD:	18.000.-
4,3GB HDD:	20.000.-
14" VGA:	12.000.-
14" SVGA:	16.000.-
14" Proview:	26.000.-
15" Proview:	32.000.-
17" Sony Trin.:	59.900.-
Kormány + pedál:	12.500.-

Trio64V2 2MB:	4.500.-
S3 Virge 2MB:	4.500.-
S3 Virge 4MB:	7.000.-
S3 Virge 8MB:	8.000.-
Asus V3000 Agp:	7.000.-
Intel P100MHz:	3.500.-
Intel P166MHz:	6.000.-
Intel P166MMX:	8.000.-
IBM 200Mx:	5.000.-
PI Alaplapok:	7.500.-tól
PII LX:	14.000.-
PII BX:	17.000.-
ATX Midi torony:	6.500.-
AT Mini torony:	4.000.-

Voodoo II 17.000.-

Intel P-133
Intel P133MHz
16MB RAM
1,7 GB IBM HDD
Ati Match64 4MB
1,44" FDD
baby ház, mouse,
Win'98 billentyûzet
bruttó: 45.000.-
+ 10x IDE CD-ROM: 8E br
+ 16MB EDO RAM: 4,5E br
6 HÓNAP GARANCIA

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES LEHETŐSÉG!
Nyomtató PATRONOK minden tipushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvétellel is!
Monitor szerviz rövid határidővel!

EXTREME COMPUTERS
Címünk: 1065 Budapest VI. Podmaniczky u. 2.
Tel./Fax: 302 86 88
06 209 218 686
e-mail: extremeco@matavnet.hu
Nyitva: H-P: 09-21-ig

Augusztus 3
ha
Minden s
modem
Interne
We
Bejelentk
Már 30
TDK, K
Részletes árlistánkat
3% A hird
árain

VideoCD készítés és TV tuner kártyák
Bármilyen VHS videoanyagot

PixelV

Y2K
AUGUSZTUS

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24 PC GURU	25	26	27
28	29	30	31			

ANIMS: HALO - E3 BEMUTATÓ • PROJECT IGI

CHEATS: BUST-A-MOVE 4 (DEMO) - TRAINER • DEVIL INSIDE - TRAINER UNLIMITED AMMO • DOGS OF WAR - MONEY TRAINER • EARTH 2150 - TRAINER UNLIMITED MONEY • EARTH 2150 - TRAINER • GROUND CONTROL - TRAINER 2 • GROUND CONTROL - TRAINER • MDK 2 - TRAINER +2 • METAL FATIGUE - TRAINER • MICROSOFT INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 - MODIFY SCORES • ODIUM - TRAINER UNLIMITED AMMO • SHADOW COMPANY - TRAINER UNLIMITED MED KITS • SHOGUN TOTAL WAR - TRAINER • SOLDIER OF FORTUNE - TRAINER FOR V1.03 • SOULBRINGER - TRAINER +11 • THEOCRACY - TRAINER +1 - ENGLISH VERSION • VAMPIRE THE MASQUERADE - TRAINER • WARKANOID - TRAINER • +CHEATZONE!

PATCHES: DEUS EX D3D PATCH • GRAND PRIX LEGENDS D3D PATCH • DIABLO II V1.02 • DIABLO V1.08 • HALF-LIFE PATCH FROM V1.0.0.5 TO V1.1.0.1

ROVATOK: QUAKE - CS 6.6 • STARCRAFT • FINAL FANTASY • REPÜLŐGÉP SZIMULÁTOROK • AUTÓ SZIMULÁTOROK • HEROES OF MIGHT & MAGIC • BONCKÉS - BATTLEZONE 2 • MŰHELYTITKOK #5 • PASCAL • LINUX • SCI-FI.HU HÍREK • ZENESZERKESZTÉS

SHAREWARE JÁTÉKOK: ARMAGETRON • BAR ROOM GAMES • CRACKER!2000 • CUBICS3D • DXTRIS 1.5 • FLOW.GAME • FUNSOL SOLITAIRE 2000 • MINDRIOT • MOORHUHN JAGD • TAKAMARU

DESKTOP THEMES: DUNE 2000 • GRAND CANYON MEMORIES • OUTCAST • WATERFALL GLORY • WILD FLOWERS

SCREEN SAVERS: ECTOSAVER • THE DREAMS • MATRIX 2! • MATRIX 5 • OUTER COLONY][• QUAKE III: ARENA

WALLPAPERS: ARRAY • DEFX • INERTIA • MY HELL CALLED LIFE • RUPTURE 2 • TORSO

EXTRA: DIGITAL NEWS DISKMAG - #2 • STARLANCER EDITOR • A LÉZERSZÍNHÁZ ELŐADÁSAI 2000 AUGUSZTUSÁBAN • PROGRAMOK, AMIKET TI KÜLDTETEK

KÜLVILÁG: ÉG VELÜNK! (KEEPING THE FAITH) • GALAKTIKUS KÜLDETÉS (GALAXY QUEST) • POP, CSAJOK SATÖBBI (HIGH FIDELITY)

augusztus 18.

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

GRAB

Üdv!

A legutóbbi cikkem ügyében igencsak szép számmal érkeztek levelek, sokatoknak tetszett a CD-ROM szabványok szektorainak táblázata. Többen kértétek, hogy mostantól minél többször alkalmazzak hasonló ábrákat, grafikonokat a szemléletesebb bemutatás kedvéért. Kívánságotok ezennel teljesül, mai témánkhoz is készítettem némi mankónak használható illusztrációt. A múltkoriban tehát szépen kitárgyaltuk a szektorokat és a szabványokat, és bár a kép korántsem teljes, azért egy kicsit továbblépünk, mégpedig a trackek, illetve a trackek között található „szünetek" és indexpontok világába. Rengeteg kérdés érkezik ezzel kapcsolatban, valamint a „szünet nélküli" zenei lemezek kapcsán hihetetlenül sok téves információ és baromság kering az interneten, szóval elérkezettnek tartom az időt a tévhitek eloszlatására. Az egyszerűség kedvéért – valamint a logika is ezt diktálja – képzeletbeli Audio CD lemez felépítésének vizsgálatát hajtjuk végre, majd – egy kis gyakorlati mutatványként – elmerengünk arról, hogy a CDRWIN program segítségével hogyan tudnánk ilyen lemezt létrehozni.

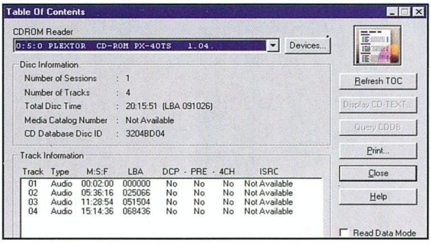
A LEMEZ

Képzeletbeli lemezünk mindössze négy Audio tracket tartalmaz. Különlegessége, hogy míg az első és a második track között két másodperc „szünet" található, addig a második és a harmadik, valamint a harmadik és a negyedik track között nincs „szünet", tehát a számok „átúsznak", így e trackek váltása észrevétlen a lemez meghallgatásakor, folyamatos zene szól. Mondjuk úgy, hogy ez valamelyik kis együttes promóciós lemeze, az első track legyen stúdiófelvétel, a lemez maradék részén - három trackben - pedig összefüggő élő felvétel lesz hallható. Külön speciális kívánság, hogy a negyedik track tartalmazzon úgynevezett szubindexeket, tehát a negyedik szám legyen két további részre osztva. Az ilyen szubindexek kijelzése még a legszuperebb Hi-Fi lejátszók repertoárjában is ritka, hiszen ezek az indexpontok nem szerepelnek a lemez elején (a Lead-In részben) található TOC-ban, csupán a szubkódok egyedi változása jelöli őket lejátszás közben.

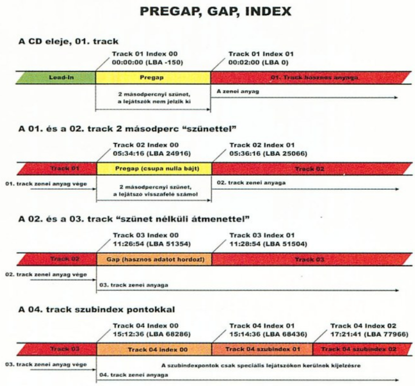
A TOC

A Table-Of-Content, a TOC (az előző Grab cikkekben alaposan kiveséztük) a lemez bevezető zónájában található meg, és annak (pontosabban az adott session) trackjeinek listája. Minden egyes trackhez alapvetően két kezdőpontot definiálhatunk, egy 00. és egy 01. indexet, valamint természetesen az adott track típusa (Audio, ROM stb.) is szerepel a TOC bejegyzésben. Képzeletbeli CD lemezünket a CD-ROM meghajtóba helyezzük, majd valamilyen programmal (pl. CDRWIN vagy CD-R Diagnostic) lekérdezzük a TOC-ját. Itt kapásból szembesülünk a kellemetlen ténnyel, hogy a TOC kijelzése a legtöbb esetben a 01-es indexpontok kijelzésére korlátozódik, ami abból az okból fakad, hogy általában a 00. és 01. indexek között nincs hasznos adat egy trackben, így a trackek valós eleje legtöbbször a 01. indexpont. Listázzuk hát ki a TOC-ot, valami ilyesmit kapnánk:

Total Disc Time: 20:15:51
TRACK 01 00:02:00 (LBA 0)
TRACK 02 05:36:16 (LBA 25066)
TRACK 03 11:28:54 (LBA 51504)
TRACK 04 15:14:36 (LBA 68436)
Lead-Out: 20:15:51



Itt mindjárt láthatjuk, hogy a TOC kijelzése és megtekintése általában nem elegendő ahhoz, hogy a lemezről teljes képet kapjunk. Jobb alkalmazások nem elégednek meg a 01. indexek kijelzésével, hanem a 00. indexpontok helyét ellenőrzik a lemezen, sőt, összetettebb programok – megfelelő CD-ROM meghajtóval – arra is képesek, hogy az egész lemez tartalmát



átvizsgálva (a szubkódok analizálásával) a 01-nél nagyobb sorszámú indexpontokat, az úgynevezett szubindexeket is feltérképezzék a trackeken belül. A szubindexek csak a szubkódokban kerülnek rögzítésre. Régebben minden jobb Audio-CD lejátszó képes volt ezek kezelésére (főleg hosszabb, 20-30 perces zeneszámok kisebb részegységekre bontására használták), ma már csak elvétve akad olyan CD lejátszó, amely képes erre. A mi képzeletbeli lemezünk bővelkedik olyan extra tulajdonságokban, amelyek szükségessé teszik, hogy a korrekt analizálás, illetve az esetleges jó minőségű másolat készítése érdekében az egyszerű TOC kiolvasáson kívül egyéb módon is elemezzük a felépítését. Nézzük meg, hogy valójában miként épül fel a lemez szerkezete.

RÉSZLETEK

Látható, hogy az első track 00:02:00 időpontnál kezdődik. Ha olvastad az előző cikkeimet, akkor már tudod, miért van ez. Az első track minimum 2 másodperces pregapet kell, hogy tartalmazzon! A szabvány kimondja, hogy az első track 01. indexpontja legkorábban a 00:02:00 ponton lehet. Így a lemez, illetve a 01. track hasznos zenei anyaga 00:02:00-nél kezdőik (az, hogy a tényleges zenei anyagban itt kapásból indul a zene, vagy még egy darabig csend honol, az nem ettől függ, de a lejátszás, tehát a jelek hangként történő értelmezése, dekódolása innen kezdődik). A 00:02:00 az első olvasható szektor, tehát ezt kell tekintenünk az első logikailag értelmezhető szektornak is, ezért LBA (Logical Block Adress) rendszerben számolva ez a 0. szektor. Ritkán, de előfordul, hogy az első track 01. indexpontja nem a 00:02:00 szektorra, hanem ennél későbbre esik.

Lemezünkön az 1. és a 2. track között az Audio lemezek esetében legtöbbször tapasztalható módon 2 másodpercnyi szünet található. A 02. track 00. indexpontja a 05:34:16 (LBA 24916) szektorra esik, a 01. pedig a 05:36:16 (LBA 25066) szektoron van. A két indexpont között 150 szektornyi, tehát pontosan 2 másodpercnyi szünet található. A 00. index teljes hosszában 2 másodperc „digitális csend" honol, ezt hívjuk klasszikus értelemben vett pregapnek, hiszen ez valóban a hasznos zenei anyagot megelőző, bevezető, csupa nulla bájtot tartalmazó rész. Gyakorlatilag lejátszásra nem kerül (nincs is mit). Az Audio-CD lejátszók visszafelé számolnak a 00-

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14 112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2000/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/08

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, 1120 forintért!
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 1232 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 980 forintért
❑ példányban PC GURU Special I., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special II., 3 teljes játékkal, 1555 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val apcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a érdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. augusztus 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztősége

Ki vásárolja meg a PCGurut?
❑ én
❑ szüleim
❑ barátom, osztálytársam, kollégám
❑ valaki más a családból

Hol vásároljátok meg a lapot?
❑ utcai hírlapárusnál
❑ bevásárlóközpontban
❑ számítástechnikai üzletben

Mikor vásárolod meg a PCGurut?
❑ már aznap mikor megjelenik
❑ kb.1-2 hét csúszással
❑ néha, ha eszembe jut
❑ előfizetéssel kapom

Van valami gondod az előfizetéssel?
Ha igen:
....
....

Ha nem olvasod havonta a PCGurut, mi az oka?
❑ drága
❑ annyira nem érdekel
❑ más lapot is veszek
❑ lemaradok, sokszor nem tudok róla, hogy megjelent

Mi lesz a sorsa a kiolvasott lapnak?
❑ gyűjtöm
❑ továbbadom
❑ csak a CD-t tartom meg
❑ kidobom

Egyből észreveszed az újságosnál a lapot?
❑ igen ❑ nem

Akkor is megveszed a PCGurut, ha a hozzá tartozó teljes játék nem érdekel?
❑ igen ❑ nem

Hányadik újságosnál tudod megvenni a magazint?
....

Elégedett vagy a lap mostani csomagolásával?
❑ igen
❑ nem, mert
....
....

Mi történik a posztermelléklettel?
❑ kirakom a falra
❑ ami tetszik megtartom, a többit elajándékozom
❑ besüllyesztem valahová
❑ kidobom

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

PC GURU

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. augusztus 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztőség

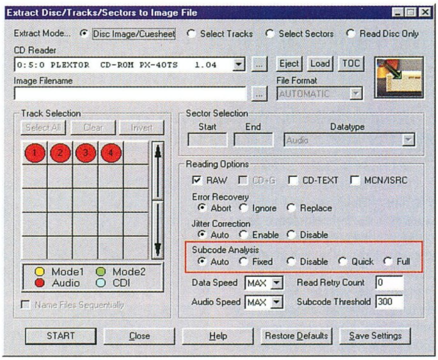
ik index ideje alatt, ha a szubkódok pregapként jelölik az index tartalmát, illetve tartalma csupa nulla. A második track zenei anyaga a 01. indexponttal kezdődik, de ekkor is megvan a lehetősége annak, hogy a track tetszőleges ideig még ne tartalmazzon hallható zenei anyagot.

Képzeletbeli CD lemezünkön a további trackek összefüggő koncertfelvételt tartalmaznak, így a 2. és a 3. track közötti váltás észrevétlenül zajlik. Mondjuk úgy, hogy a hangulat visszaadásának érdekében a közönség zúgása és a következő szám konferálása folyamatos, a koncert nem szakad meg. A „szünet nélküli" átmenet készítésekor gyakorlatilag a 3. track 00. és 01. indexpontjai között a 00. index tartalmát nem a szokásos digitális csenddel, nullával töltjük ki, hanem oda is hasznos zenei anyag kerül. Bár a TOC szerint a 3. track a 11:28:54 (LBA 51504) szektorban kezdődik (oda mutat a 01. indexpont), de valójában maga a track már 2 másodperccel korábban elkezdődik a 11:26:54 (LBA 51354) szektornál, csupán a két indexpont között végig tart az előző trackhez szorosan illeszkedő élő zenei anyag, így lejátszáskor csak az Audio-CD player kijelzőjén vehetjük észre, hogy „titokban" trackváltás történt. Mindenképpen tanulmányozzátok át a mellékelt ábrát!

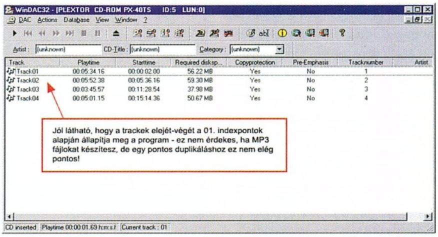
A 4. track esete még bonyolultabb. Elképzelt lemezünkön a 4. zeneszám valójában két szám, melyeket valamilyen módon szeretnénk a lejátszáskor elkülöníthetővé tenni. Bár a szubindexek kezelése ma már nem jellemző, de a szabványok teljes kitárgyalása érdekében vegyük át, mit is jelent ez. A 01.-nél nagyobb indexpontok jelzése a TOC-ban nem történik meg, csak a track lejátszásakor, a szubkódok folyamatos elemzése mutathatja ki ezeket (már írtam erről a közelmúltban). Manapság nem sok lejátszó képes ezek kijelzésére, a CD elterjedésékor viszont viszonylag népszerű módszer volt ez a hosszabb, de egy trackbe zsúfolt, összefüggő zenei anyagok kisebb részekre bontására. Esetünkben a 4.-ik tracket kétfelé osztjuk egy ilyen szubindexponttal. A 02. indexpont helye (a CD abszolút idejében jelezve) 17:21:41 (LBA 77966), tehát megfelelő Audio-CD lejátszó használata esetén (amely kijelzi a szubindexeket) ezen a ponton láthatjuk, hogy a track második részébe léptünk. A zene ilyenkor nem szakad meg, a szubindexek váltakozása nem zavarja a hallható hasznos adatok kiolvasását. A 4. track után a Lead-Out, vagyis a kivezető zóna a 20:15:51 (LBA 91026) címen kezdődik. A lemezünk tehát másképpen szólva 91026 szektornyi hasznos adatot tartalmaz, ebben az esetben az első track előtti (nem olvasható) pregapot nem tekintjük a felhasználói adatok részének, viszont az 1. és a 2. trackek közötti pregap ebben már benne van!

PONTATLAN GRABBELÉS

Alapvetően minden grabbelő program a 01. indexeket tekinti a trackek kezdetének. Miért baj ez? Nézzük csak meg! Ha a lemezünk Audio sávjait a szokványos módon grabbeltetjük be, a beolvasás némileg eltolódik. A programok a trackeket mindig 01. indexpontjuktól olvassák be, és ez a következő track 01. indexpontjáig tart. Ebben az esetben a beolvasott tracket követő track 00. indexe mindig hozzáadódik az aktuális track anyagának a végéhez. Nézzétek meg a második táblázatot, abban jól látható, mire is gondolok.



WinDAC-rosszgrab.jpg



Hopp, micsoda pontatlanság! Tanulság: ha megközelítőleg azonos másolatot szeretnénk készíteni valamilyen lemezről, akkor nem úgy kell tennünk, hogy egyenként begrabbeljük a trackeket róla, hanem az egész CD tartalmát kell megpróbálnunk átmásolni az indexpontok minél részletesebb vizsgálatával együtt. Ez most talán bonyolultan hangzik, de azért nem kell megijedni, hiszen a jobb CD-másoló programok a forráslemez átnézése során – ha a CD-ROM olvasó támogatja – a 00. és a 01. indexpontokat korrekten feltérképezik. Így a trackek és az indexpontok a másolaton is ugyanolyan rendszerben fognak elhelyezkedni, mint az eredeti lemezen. A CDRWIN program olyan CD-ROM programok tulajdonosainak is segít ebben a kérdésben, amely eszközök nem képesek a 00. indexpontok pontos feltérképezésére. A legtöbb lemez esetén (akár tartalmaz hasznos adatot, akár nem) a pregap hossza általában trackenként 2 másodperc. A CDRWIN szubkód analizálási procedúrája tartalmaz egy kényelmes, „Auto" funkciót, amely a szubkód olvasására alkalmatlan CD-ROM meghajtó esetén automatikusan 2 másodperces 00. indexeket feltételez. Ha a CD-ROM olvasónk képes az indexpontok felkutatására, akkor az „Auto" beállítás ebben az esetben a „Quick" módszert kapcsolja be, amelynek során a program elemzi a lemezt a 00. indexek pontos feltérképezése céljából. Ha a lemezen szereplő szubindexek helyzetét is szeretnénk megállapítani, akkor a „Full" beállítást kell választanunk, és persze a CD-ROM meghajtónak is támogatnia kell a szubkódok kezelését. Ebben az esetben az egész lemez átnézésére kerül a szubindexek elemzése miatt, ez akár több percig is eltarthat. Ha a szubkódok beolvasásának vége, a tényleges grabbelés csak utána kezdődik meg (a megállapított indexek ismeretében már helyesen kezelve a trackek valós elejét-végét).

Pontatlan grabbelés a 00. indexek figyelmen kívül hagyásával

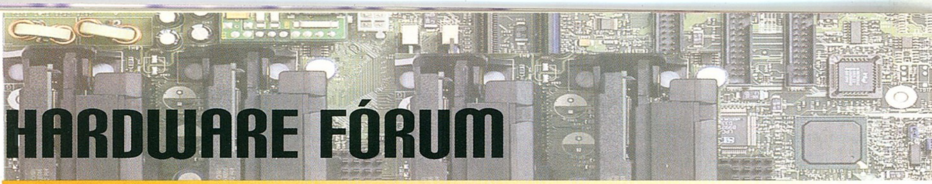
			Grabbelés
Lead In	n/a	nem olvasható	
Track 01 Pregap	00:00:00		
Track 01 Index 01	00:02:00	Track 01	Track 01
Track 02 Pregap	05:34:16	Track 02	
Track 02 Index 01	05:36:16		Track 02
Track 03 Index 00	11:26:54	Track 03	
Track 03 Index 01	11:28:54		Track 03
Track 04 Index 00	15:12:36	Track 04	
Track 04 Index 01	15:14:36		Track 04
Lead-Out	20:15:51	Nem olvasható	

CD-ROM FOGYATÉKOSSÁG?

Sok levél érkezett azzal a kérdéssel, hogy jó másolatok készítéséhez milyen CD-ROM olvasót érdemes használni. Mostani elmélkedésünkből világosan kiderült, hogy a szubkódok kezelése elengedhetetlen feltétel a jó minőségű másolat készítéséhez. Erre – lehet nyugodtan hőbörögni – a Plextor CD-ROM olvasók a legjobbak. Nem véletlen, hogy a profi pre-mastering alkalmazások csak Plextor meghajtókat támogatnak. Sajnos az IDE/ATAPI CD-ROM olvasók többsége egyáltalán nem, vagy csak hiányosan vehető rá arra, hogy a szubkódokat elemezze, és még a 00. indexpontokat fel is tudjuk térképezni velük (ami legtöbbször elegendő), de például a szubindexek elemzését ne is várjuk az átlagos eszközöktől. A CD-írók (attól függetlenül, hogy milyen illesztésűek) általában nagyon pontosan és jól képesek kezelni a szubkód-információkat, így az íródat is használhatod grabbelésre, ha a CD-ROM olvasód vonakodna végrehajtani bizonyos feladatokat.

Nos, ennyi fért ki erre a hónapra, legközelebb ismét folytatom az áskálódást a CD-ROM lemezek rejtelmeiben. Jó időt, sok pihenést a nyárra! Néha azért keljetek fel a gép mellől, hehe...

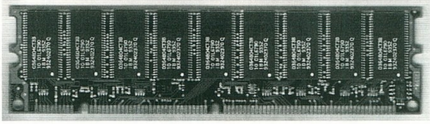
ppéter

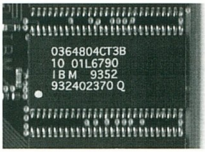


HARDWARE FÓRUM

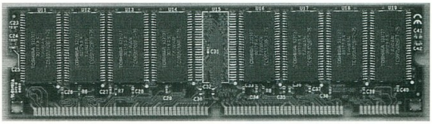
Régen akartam már a következő témával foglalkozni, de nagyon nehezen rugaszkodtam neki. Miről is lenne szó? A memóriákról.

Napjainkban a memóriaárak elfogadhatók, bár a távlati előrejelzések ismételt hiányt, és ennek megfelelően áremelkedést jeleznek. Ezt a Windows 2000 egyre szélesebb elterjedése is fokozni fogja, ugyanis ez az operációs rendszer zabálja a memóriát, 128 MB alatt a nem is érdemes nekikezdeni a telepítésnek. A másik ok, ami miatt mégis rászántam magam az, hogy a Coppermine processzorok tuningolásához feltétlenül szükség van olyan memóriára, amelyik biztosan működik 133 MHz-en, de az sem baj, ha feljebb is. A BX chipsetes alaplapokban ez létszükséglet, a Via 133 Pro alaplapokban pedig azért, mert ha élünk a chipset adta lehetőséggel – ez támogatja a processzor, illetve a memória külön-külön órajelen történő hajtását -, és a processzor órajelét mondjuk 133 MHz-re állítjuk, a memória órajelét pedig csak 100 MHz-re, akkor a memóriasebesség tűrhetetlenül lassú lesz. Az alábbiakban bemutatnék néhány általam tesztelt ramtípust. Miután a kereskedelemben igen sokféle fordul elő, valamennyi bemutatása szinte lehetetlen lenne. A képek fekete-fehérben készültek, ez ne zavarjon meg senkit!!

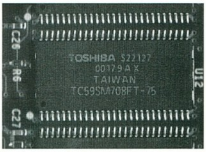


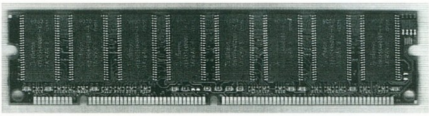


A valaha kezemben megfordult legjobb memória, 64 MB-os, egyoldalas IBM, 155 MHz-ig stabil.

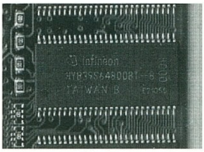


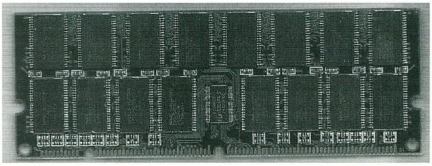
Toshiba chipes, 256 MB-os modul, 150 MHz-ig.



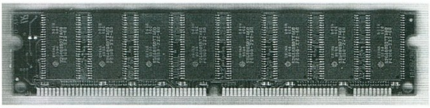


Szintén kiváló minőségű, 64 MB-os, egyoldalas Infineon memória, 150 MHz-ig. Ez a cég gyártja egyébként a GeForce vga-kártyákon használt DDR memóriachipeket.



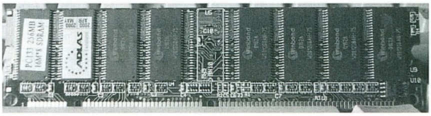


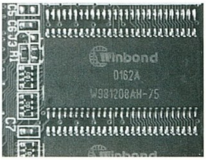
Az elrettentő példa, a dupla-magas, 64 MB-os memória. Ingyen se fogadja el senki, gyakorlatilag még 66 MHz-en sem üzembiztos.



Winbond chipes, 256 MB-os modul, 145 MHz-ig hajtható.

A jól ismert Hitachi chipes, kétoldalas, 128 MB-os modul, 140 – 145 MHz-ig megy.



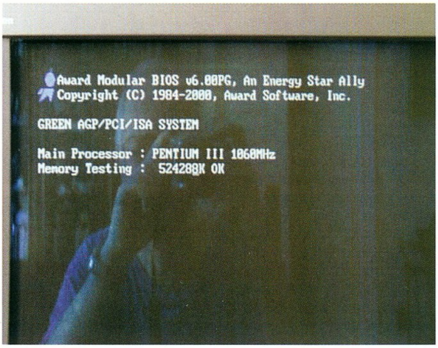


MIRE KELL FIGYELNI MEMÓRIAVÁSÁRLÁSKOR?

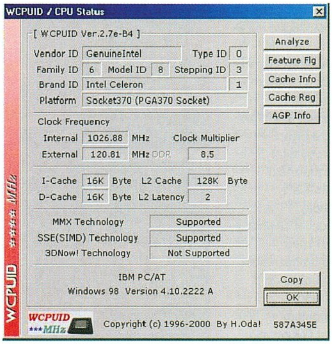
Mi az, ami nagyon fontos? A memóriamodul csatlakozósávja aranyozott legyen. Nem túl gyakran, de még előfordulnak ónozott csatlakozós modulok, eszünk ágába ne jusson megvenni, bármenyire is olcsó. A következő szempont a memória gyorsasága. Ezt a típusjelzés utáni, általában kötőjelet követő szám mutatja, a bemutatott Infineon modul esetében ez a 8. Egyszerű képlettel számíthatjuk ki, mi az az elvi maximális órajel, amelyen a modul megbízható. Vegyük az említett Infineon ramot, mely 8 nanosecundumos. 1000 : 8 = 125 MHz. De ez se isten bizony ám! Ez a modul bőven túlteljesíti a 125 MHz-et. Nagyon sok minden függ attól, hogy a modul milyen felépítésű, a gyártó mennyire tartotta be a szabványt, amelyik szigorúan meghatározza a modul felépítését. Értem ez alatt a chipeket hordozó áramköri lap rétegszámát, a földelések elrendezését, és még sok egyebet. És a legfontosabb: a CAS értéke. Ez a Column Address Strobe-ot jelenti; anélkül, hogy nagyon belemennék a technikai részletekbe, elmondom, hogy ez szabja meg a memória frissítésének gyorsaságát. A fenti, Hitachi chip legalsó sorában ott áll: PC 100 – 222-60. Tehát PC 100 szabvány, a CAS értéke 222, és 6 nanosecundumos, tehát 166 MHz-ig megy. Elvben. Gyakorlatban nem. A CAS értékét a biosz Advanced Chipset Setup menüjében lehet beállítani, RAS-TO-CAS Delay, RAS Precharge Time, CAS latency time menüpontok alatt. Alapértelmezésben ezek mind a 3-as értéken állnak, így a legbiztonságosabb, de a leglassúbb is. Érdemes kísérletezni egyenként a 2-re állítással, jelentős memóriasebesség-növekedést lehet elérni. Van, amikor a rendszer – alaplap, processzor, memória – összteljesítménye sokkal jobb 133 MHz-en, 2-2-2-es beállítással, mint mondjuk 140

MHz-en, 3-3-3-mal. Próbálkozni és tesztelni mindenképpen érdemes.

Mindenképpen igyekezzünk olyan modult beszerezni, amelyik minél kevesebb chipből áll. Mondok egy példát: a 64 és a 128 MB-os modulok lehetnek egy, illetve kétoldalasok. Ez azt jelenti, hogy memóriachipek az áramköri lap egyik, illetve mindkét oldalán találhatók. Az egyoldalas modulok sokkal kevésbé terhelik a memória-buszt, kevésbé melegszenek és stabilabbak is. Ez könnyen belátható, a 64Mb-os állhat 8 vagy 16 db chipből. Nyilvánvaló, hogy a 16 db chip áramfelvétele jóval nagyobb, tehát jobban is melegszik, mint a 8 db. Ha memóriát vásárolunk, akkor vegyük a fáradságot, és cipeljük el a gépet, próbáltassuk ki a memóriát, így sok felesleges bosszúságtól és vitától kímélhetjük meg magunkat és az eladót is. Megfelelő videokártyával a Coppermine procik vidáman hajthatók akár 145 - 150 MHz-cel is, tehát valóban nem mindegy, milyen memória lakik a gépben. Ha lehet, a memóriát egy darabban vegyük meg, egy darab megfelelő minőségű 128 MB-os sokkal megbízhatóbb, mint 2 db 64 MB-os. De, mint sok minden másra, erre sincs általános recept. Mikor az ember a neten a különféle teszteket olvasgatja, feltűnik, hogy valamennyi tesztelő általában 1 db memóriamodult használ. Én még egyetlen tesztet sem láttam, ahol ennél többet dugtak volna az alaplapba. Pedig érdemes ám kipróbálni, mennyire stabil akkor, ha minden memóriabank tele van. Van, mikor a teljesen egyforma modulok sem férnek meg egymással, és az is előfordul, hogy az alaplap csak teljesen egyforma modulokat hajlandó elfogadni. Ezért mondtam feljebb: ne legyünk restek, vigyük el a gépet, és próbáljuk ki a memóriát.



Nagyon barátságos kép, nem igaz? Ez bizony egy Coppermine, 1060 MHz-en, tehát bőven az 1 GHz-es álomhatár felett. A piacon vannak az Intel új, második kiadású Coppermine processzorai, a „cB0 stepping". Amit itt láttok, az 650-es proci, és még csak nem is dobozos! A válogatott példányok fantasztikusan tuningolhatók, 1060 – 1080 MHz-en különleges hűtéssel stabilak, hagyományos, tehát borda + ventilátor hűtéssel 930 – 950 MHz-en mennek. Nem azt mondtam, hogy MINDEGYIK megy, tehát senki se szidja az anyukámat, ha vesz egyet, és mégse megy, mondjuk 806 MHz fölött, de az átlag igen jó eredményeket mutat.

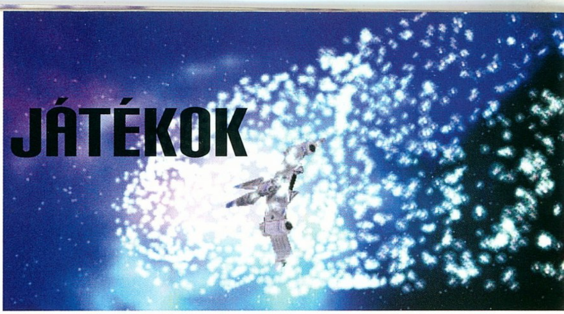


Ez ismét a sikeres tuning bizonyítéka. Végre – itt–ott persze – a régen várt Celeron2 processzorok kis hazánkban is megjelentek. Nagyon sokat azt hiszik, hogy a Celeron2 teljesen azonos a Coppermine procival azon kívül, hogy csak 128 KB másodlagos cache-memóriát tartalmaz. Ez nagy tévedés, a Celeron2 nem az Advanced Transfer Cache-sel készül, és a cache szervezése is egészen más, valamint még mindig 66 MHz órajellel megy. Ez összességében azt jelenti, hogy a régi Celeronnál többet teljesít ugyan az SSE utasításkészlet miatt, de az azonos órajelen futó Coppermine mögött bizony jócskán elmarad. Nagy előnye az alacsony tápfeszültség-igény, mindössze 1,5 V. Az eddigi tapasztalatok szerint bioszfrissítéssel megy még a legrégebbi, márkás BX-es alaplapokban, mint pl. az Abit BX6 első kiadása, az Abit BH6, vagy az Asus P2B. A régebbi, LX chipsetes alaplapok tulajdonosainak ez az egyetlen lehetőség arra, hogy valamelyest felgyorsítsák a gépüket. Érdemes ellátogatni az alaplapgyártó honlapjára, ahol elméletileg tájékoztatást kaphatunk arról, hogy van-e lehetőség a Celeron2 használatára. Természetesen megfelelő átalakító szükséges, figyeljünk arra, hogy az FCPGA – Slot1 átalakítón a feszültség 1,5 V-tól állítható legyen. Az Abit BP6-os, két Celeron fogadására alkalmas alaplapok tulajdonosainak sok jót nem mondhatok. Két eset van: vagy megpróbálnak külföldről beszerezni PPGA-FCPGA átalakítót, vagy végrehajtják alaplapjukon a Guru egyik idei számában ismertetett átalakítást. Ugyanez vonatkozik a BM6-os alaplapokra is. Jelenleg kapható az 566A, és a 600A, melyek 8,5, illetve 9-szer 66 MHz-en mennek. Ami pedig a tuningot illeti, a legelső, forgalomba került példányok, mint a fenti képen tesztelt is, nagyon jól szerepeltek. De a későbbi "eresztés" bizony már korántsem ilyen jó. A 800 MHz körüli stabil működés kiharcolása 1,8 V körüli core-feszültséget, és az ennek megfelelő brutális hűtést követel meg. Az eddigi tapasztalatok alapján elmondhatom, hogy a június végén forgalomba került 566-os Celeron2 procik reálisan elérhető maximális teljesítménye valahol a 8,5 x 83, azaz 706 MHz körül van. Itt megint csak azok vannak kedvezőbb helyzetben, akiknek olyan alaplapjuk van, mint pl. az Abit BF6, hiszen ebben az órajel 83 – 200 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben állítható, és esetünkben minden egyes megnyert 1 MHz 8,5 MHz többletteljesítményt eredményez. Sok olyan procival találkoztam, amelyik 100 MHz-en nem, de mondjuk 95-ön stabilan ment. De ezt az órajelet csak a kimondottan tuningra tervezett alaplapok támogatják.

Most pedig az egyik örök téma: hogyan lehet megváltoztatni a Celeron, a Celeron2, vagy a Coppermine szorzóját? Naponta kapok úgy 6–10 telefonhívást, amelyben e felől érdeklődnek. Elmondom utoljára: sehogy!! A szorzó kötött, nem változtatható. Tuningolni csak az órajel emelésével lehet, mikor a kötött szorzó a hivatalosan megszabott órajel helyett az általunk beállított, magasabb órajelet szorozza, így jön ki a magasabb működési frekvencia, azaz a tuning.

Bár sok helyen az internet már kábeltévé-hálózaton megy, de még mindig többségben vannak azok, akik modemmel neteznek. Nekik ajánlok most egy kiváló modemet. Ez magyar gyártmány, igen, senki ne kapjon a fejéhez, magyar ez, bizony. A Sci-Modem Kft. gyártja a Dialcom modemcsaládot, én a Dialcom 5614MVA külső modemet használom. Ezek a magyar telefonvonal-hálózatra vannak kihegyezve, és mindent tudnak, amit ma a modemeknek tudniuk kell. Csak a legjobbakat tudom elmondani, az én telefonvonalammal a maximális kapcsolódási sebesség 50 667 bps, ezt mindig tudja. Aki most akar modemet venni, annak ennél jobb nem kell. A modem vitatható megjelenésű, de műszakilag elsőrangú. Néhány tanács a külső modemek üzembe helyezéséhez: mielőtt a modemet csatlakoztatjuk, az Eszközkezelőben válasszuk ki azt a soros portot, amelyikhez kapcsolni kívánjuk, és állítsunk be 115 200 bps-t, adatbit 8, paritás nincs, stopbit 1, flow control hardware. A modemhez csomagolt cd-lemezen ott a szükséges inf-file, a telepítés gondmentes.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu



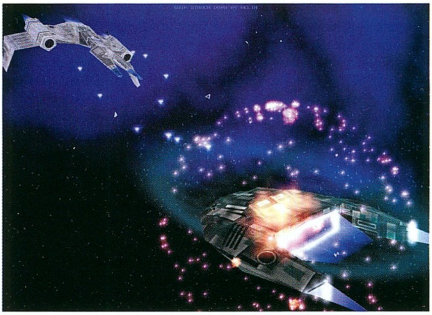
A LINUX ÉS A JÁTÉKOK

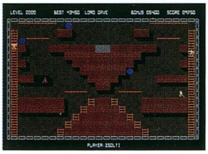
A számítógépek folyamatosan fejlődnek: egyre több és bonyolultabb műveletet képesek egyre rövidebb idő alatt elvégezni. A programok hatalmas adatbázisokat kezelhetnek, villámgyorsan nagyon bonyolult számításokat végezhetnek - ám van egy fajtájuk, amelyben ez a sok-sok munka egyetlen cél, a felhasználó szórakoztatása érdekében történik. Ezek a játékprogramok. Természetesen ezek is, mint az összes többi, feltételeznek valamilyen operációs rendszert maguk alatt, s ha nem azzal találják szemben magukat, mint amelyikre számítottak, hihetetlen makrancosságról téve tanúbizonyságot nem futnak. Nézzük tehát, hogy mit is tehetünk, ha egy kis kikapcsolódásra, játékra vágyunk, s a gépünkön Linux fut.

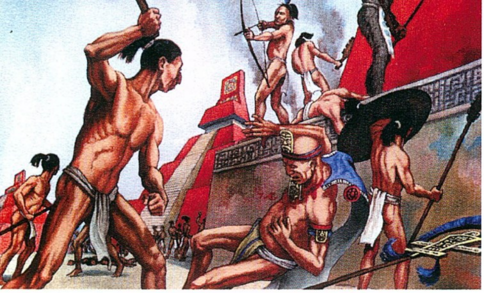
A Linux az elmúlt időkben sokat fejlődött - csakúgy, mint a többi operációs rendszer -, és persze a hardware is, amelyen fut. A bővülés eredményeképpen ma már Linux alatt is igen sokféle játékot játszhatunk - olyanokat is, amelyeket nem Linuxra írtak. A kezdeti időkben komoly gondot jelentett, hogy a Linux - jól nevelt operációs rendszerhez illően - nem engedi a perifériák közvetlen elérését, csak rendszergazdai jogokkal, ami azért a játékprogramok esetében erős túlzás. Ekkor jelent meg az svgalib, amely a képernyő elérését tette lehetővé, valamint a DOS emulátor, amelyet ugyan nem kifejezetten a játékprogramok futtatása érdekében kezdtek el fejleszteni, ám erre is kiválóan alkalmas. Az svgalib, valamint az X felület egyre nagyobb tudása lehetővé tette a programok portolását Linuxra. Számomra erre a legszebb példa a Doom, amely ugyan nem mai darab, de 5-6 évvel ezelőtt ez volt a favorit. A Doomot tudtam futtatni Linux alól úgy, hogy indítottam egy dosemut és a game abban futott, de el tudtam indítani konzolról is linuxdoom néven, ekkor az svgalib könyvtár segítségével szintén nagyon szépen futott és végül xdoomként X window alól is tudtam játszani vele, bár ez utóbbi esetben az <Alt> és <CsrLeft> vagy <CsrRight> gombokat sajnos a window manager ette meg és váltott rá ablakot. A programok kompatibilitására jellemző, hogy ugyanazt a WAD-fájlt használta mindhárom, illetve a szerkesztett különpályák felvételével sem volt gond.

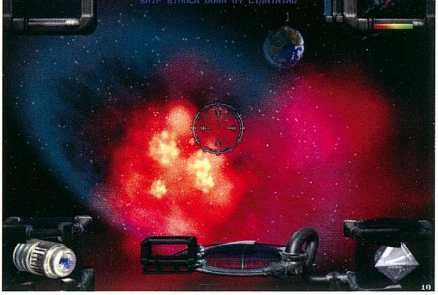
Az X felület lehetőségeit másik emuláció használja ki: a WINE-ről, azaz WINdows Emulátorról van szó. Ez a program a Windowsos környezetet emulálja, méghozzá olyan sikerrel, hogy akár DirectX-et használó programok is futtathatók segítségével X window alól, így még StarCraftozhatunk is Linuxunkon. Emuláció szempontjából abszolút favoritnak a vmware számít, amellyel már nem az operációs rendszert, hanem a teljes PC-t szimuláljuk. Ennek persze ára is van: az egyre bonyolultabb emuláció egyre komolyabb gépet is követel maga alá, ráadásul az ilyen környezetben futó programokat valahol tartani is kell, így sem a dosemu, sem a wine esetében nem könnyű megúszni legalább egy dosos partíciót, és persze a vmware-nek is kell valami, még ha csak egyetlen image fájl is ext2 partíción. Akinek csak Linux van a gépén és csak a játék miatt nem akar DOS-os partíciót használni, emulációkat telepíteni, annak maradnak a Linuxra írt játékok, s ezekből sincs éppen kevés. Ezek több módon is beszerezhetők, telepíthetők. Legegyszerűbb dolgunk azokkal van, amelyeket a disztribúciónk már eleve tartalmaz. Ezek persze nem azok a játékok, amelyek eleve önálló CD-t igényelnek, de ettől még nagyon jól használhatók. A ládatoló például igen régi darab,

A Theocracy akár magyar nyelven is futhat, Linux alatt is...



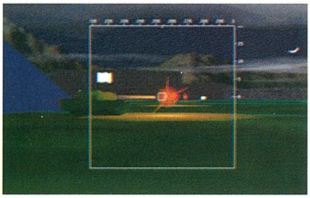






de a kde csomagba tett változata szép felületet és nagyon sok pályát kapott, s hogy a dolgunk még nehezebb legyen, további kétféle játéktípust is választhatunk, amelyekben különböző extrák jelennek meg. Az összes pálya megoldása nem kis fejtörést okoz. A fordítgatós, ismertebb nevén reversi hasonlóan az agytekervények kiegyenesítésére való. Ezt a már 3.11-es Windowsban megjelent játékot a későbbi Windows változatok nem tartalmazzák, a Linuxban viszont ez is benne van - igaz, a gépi játékos eszét rendesen megcsiszolták, messze nem olyan kis falat lenyomni, mint korai Windowsos változatát. Még mindig a logikai játékoknál maradva érdemes megemlíteni a free-civ névre hallgató kis programot. Ez a Civilization II Linuxon futó klónja, amely hálózatban is játszható, így a játékos már nem csupán a gépi logikával kerül szembe. Az xscavenger szintén méltó a figyelemre: bár a kezdeti pályák alapján egyszerű ügyességi játékról van szó, az első tíz szint után rá kell jönnünk, hogy egyre kevésbé elég ügyesnek lennünk, sokkal inkább el kell gondolkodnunk azon, hogy milyen sorrendbe, sőt, hogy egyáltalán hogyan lehet összeszedni a kék gömböket a pályán. Bár az eddig említett játékok nem az elmúlt félév termékei, azért kikapcsolódásra kiválók.

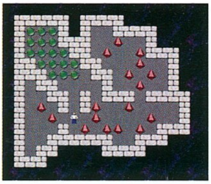
Ha olyan játékokkal akarunk játszani, amelyeket a telepítő készletünk nem tartalmaz, ideje meglátogatnunk a netet. Innen az esetek nagy többségében forráskódban tudjuk letölteni a kiszemelt játékprogramot, azonban ha szerencsénk van, a bináris változatára is rábukkanhatunk. Ez utóbbi esetben megússzuk a fordítással járó procedúrákat,

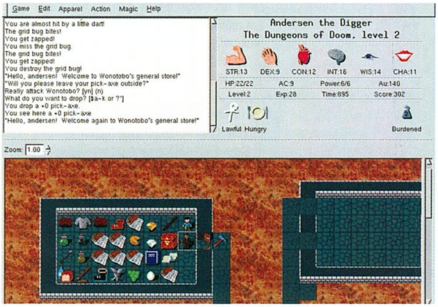


ennek ára viszont, hogy ha nem ugyanazok a dinamikus könyvtárak vannak fent gépünkön, mint amelyekhez a játék fordították, akkor nem fog futni. Nézzük tehát a „komolyabb" játékok kategóriáját.

Ehhez első lépésben érdemes felkeresni a , vagy a www.happypenguin.com weblapot. Néhány játék innen közvetlenül letölthető, másokra csak hivatkozást találunk - s itt lelhetünk segítséget is leírások és HOWTO-k formájában, ha valahol elakadtunk. Ha esetleg valamilyen kiegészítőre van szükségünk, mint például GamePad vagy spéci joystick driver, azt is találunk errefelé. Most azonban vegyük az irányt a játékok felé. A www.linuxgames.com linkjei segítségével letölthetjük a Heretic vagy Quake forrását, sőt ezek glide-os változatát is. Azt azért ne feledjük, hogy ha pl. GlQuake II-vel akarunk játszani, akkor ahhoz már nem elég a sima 2d videokártya, és processzorként is igencsak illik adni Celeron 400-ast. Ha online stratégiai játékra vágyunk, amely valóban Linux alatt fut, nem pedig emulációt használ, akkor itt megtalálhatjuk az Ale-Clone-t is: ez a StarCraft jogelődjének, a WarCraftnak a Linuxos változata. Ha esetleg valamilyen szimulációra fájna a fogunk, akkor a Linux szintén nem okoz csalódást: az autóversenytől a tankcsatáig mindenféle szimulátor a rendelkezésünkre áll. Itt érdemes kiemelni a bzxflaget. Ez tankszimulátor, azonban túl azon, hogy szintén használ 3d gyorsítást, hálózatban is játszható, mi több, a kliensek nem csak Linuxon futtathatók, így olyan hálózati játék is kialakítható, amelyben a Linuxos gépek mellett Windowsossal is be lehet szállni a játékba. A Linux dinamikus fejlődése, valamint az, hogy egyre több játékot portolnak Linux alá - sőt van már olyan is, amelyet eleve erre fejlesztenek -, azt jelenti, hogy a Linux pont ugyanannyira jó operációs rendszernek játékok alá, mint bármely másik.

ZS





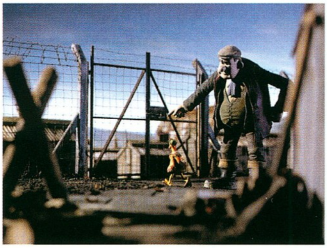
Walace és Gromit után szabadon

CSIBE FUTAM
(CHICKEN RUN)

Történet: PETER LORD ÉS NICK PARK
Forgatókönyv: KAREY KIRKPATRICK
Rendezte: PETER LORD ÉS NICK PARK
A filmet Magyarországon forgalmazza: UIP – Duna Film.

Rabok ők – szögesdrót-kerítések mögé zárva féltik az életüket, és a kerítésen túli világról álmodoznak. Minden szökési kísérlet meghiúsul, és a főkolompos magánzárkában bűnhődik. De ez nem szokásos börtön… és ők nem szokásos börtöntöltelékek.

Ők Tepsiék baromfiudvarának lakói, ahol az a csirke, amelyik nem ad tojást reggelire, könnyen vacsoraként végzi. De Rozsda és óltársai mindenképp meg akarnak lépni, mielőtt sülve-főve kellene együtt lenniük. Az idő egyre fogy, mert a tanya kapzsi gazdaasszonya, Tepsiné új trükköt eszel ki vagyona gyarapítására – a csirkékből pitét akar csinálni. De most Rocky, a „szabad, szárnyas nejvadász" kakas segítségével a tyúkok vakmerő szökésre készülnek a repülő fészekaljak történetében, melynek címe… Csibe Futam.



A DreamWorks és a Pathé közös produkciója, a Csibe Futam az Oscar-díjas Aardman csoport, a Wallace és Gromit készítőinek első egész estés játékfilmje, mely az Aardman védjegyének számító gyurmaanimációs technikával készült.

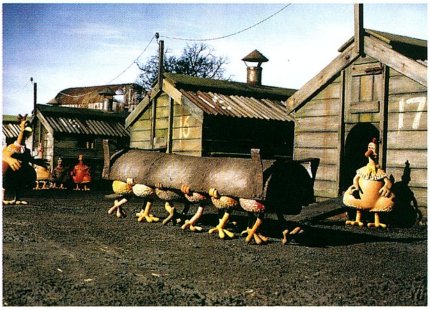
„Az ajánlatok már az első Oscar óta egyre csak érkeznek egész estés filmügyben - meséli Peter Lord. „Biztos, hogy más cégek esetleg gyorsabban belefogtak volna, azt meg csak a jó ég tudja, hány forgatókönyvet és történetet ajánlottak már fel nekünk. Mi viszont inkább kivártuk a legeslegjobbat, úgyhogy takarékon hagytuk a dolgot."

Az ötlet, hogy a filmben csirkék legyenek a főszereplők Nick Park egyik vázlatából eredt, amelyben a drótkerítés alatt egy csirke kanállal kapirgál. „Mindig is mókásnak találtam a csirkéket, ám mi igen drámai díszletbe helyeztük őket – megdöbbentő az életük, bezárva, emberi elnyomás alatt. Első látásra azt gondolhatnánk, 'Hát, végül is ezek csak csirkék', de aztán szépen ráébredünk, hogy ők is pont olyan emberek, mint bárki más"

Szinte felmérhetetlen az a számtalan, aprólékos munkával töltött óra és az a koncentrációs szint, amit ez az Aardman-féle animációs technika megkövetelt. Csupán a számok oldaláról megközelítve a dolgot: másodpercenként 24 filmkockát forgattak, így a jelenet mozgalmasságától függően akár szereplőnként 24 különböző beállítás is elképzelhető egy-egy jelenet minden másodpercére úgy, hogy minden beállításhoz igazítani kell a legapróbb testrész mozdulatait is: fejet, karokat, lábakat, ujjakat, a szemeket, szájakat, a ruházatot és még mi minden mást. Ha ezt még megszorozzuk a jelenetben szereplő összes figurával, és hozzáadjuk az összes kellék mozgatását is, akkor a kép már kezd összeállni. Az pedig, hogy olyan napokon, mikor a forgatás teljes gőzzel folyt szimultán akár 28 díszletben is, a teljes filmnek csupán 10 másodpercét tudták felvenni, még sokatmondóbb.

A mozdulatok és a sebesség folytonosságának fenntartására az animációs stáb videó- és digitális kamerákat is bevetett. Életbevágóan fontos volt, hogy a jelenetben résztvevő összes szereplő minden mozdulatával lépést tudjanak tartani. Ha az animátorok közt bárminemű kis gikszer támadna, vagy valamelyikük kihagyna egyetlen lépést, ha mégoly csekélyt is, az zátonyra futtatná az Aardman-féle mozdulatok híres folyamatosságát.

Tengernyi olyan különösen igényes jelenetet lehetne felsorolni a Csibe Futamból, melyhez több figura egyidejű mozgatására volt szükség. Ezt az összehangoltságot talán a 17-es ólban előadott táncrevü illusztrálja legjobban, melyben Rocky és a csirkék - Csórót és Csalit nem is említve - mind együtt ropják a „Flip, Flop and Fly" című számra. Ez a jelenet a különböző szinteken más-más sebességgel, eltérő irányba mozduló figurákkal a bábok és animátorok közti koreográfia ékes példája. A film készítése során a legtünékenyebb bábmozdulatoktól kezdve a fokozatos fényváltásokig mindent a lehető legalaposabban meg kellett tervezni. A többi animációfajtától – sőt, éppenséggel mindenféle filmezéstől – eltérően, ha bármi hiba becsúszik, lehetetlen utólag visszatérve helyrehozni később, ilyenkor a rendezőnek két választása van: kivágni a jelenetet vagy újravenni.



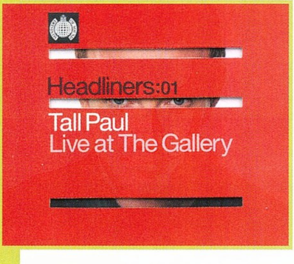
A DreamWorks S. K. G. legújabb remeke osztatlan sikert aratott a tengerentúlon, és jelenleg a legjobb filmnek tartják az idén készültek közül. Sajnos jómagam még nem láttam a művet, de tűkön ülve várom a bemutatót, ahol átadhatom magam a szárnyaló képzeletnek.

Sasa

CD

TALL PAUL LIVE AT THE GALLERY

A Ministry Of Sound új próbálkozását van szerencsém bemutatatni: a Headliners sorozat első részét, amelyet Anglia és a világ egyik kedvenc DJ-je, a MOS gerince, Tall Paul mixelt (hozzá hasonló szerepet csak Judge Jules tölt be a „cégnél"). A sajátságos atmoszférájú Gallery estek öt éve kerülnek rendszeres megrendezésre a Turnmills klubban (amely mellesleg az apucié ;-), ezeknek állandó fellépője Tall Paul olyan szupersztárok mellett, mint Paul van Dyk, Pete Tong, Oakee, Ferry Corsten, Danny Rampling stb. A mostani dupla CD-s DJ szettet élőben vették fel a Gallery ötéves születésnapi buliján 2000. április 28-án (hát bizony, nem ma volt). Maga Paul 1987-ben lépett először a pult mögé, és 1992-ben készítette el első önálló felvételét, amely rögtön klubhimnusz lett Love Rush címmel, s azóta természetesen még számos klubslágert készített. A 7 Magazine Best Overall DJ-nek választotta a Godskitchenben eltöltött rezidenségéért, a DJ Magazine pedig a világ 20 legjobb DJ-je közé sorolja. A Ministry se volt hálátlan vele, az utóbbi két évben számos kompiláció készítésére kérték fel. Jelen esetben igen igényes anyagról beszélhetünk, amely nemcsak művészileg lett nagyon szépen felépítve, de táncolhatóság szempontjából is megállja a helyét. Paul napjaink kedvenc tánczenei hullámain szárnyal (house és trance), de belemegy néhol a hard-trance és a techno témákba is.



Szabó Dani (freeboy)

ROBERT JORDAN: AZ ÚJJÁSZÜLETETT SÁRKÁNY II. RÉSZ

Kiadó: Beholder Kft. (2000) www.beholder.hu
Fordító: Radnóti Aliz

KÖNYV

Folytatódik Rand al'Thor utazása délre, hogy valóra váltsa a próféciákat. Tear városába igyekszik, ahol "a" kardot őrzik egy bevehetetlen erődben. A mágikus fegyvert csak az Újjászületett Sárkány veheti a kezébe ezzel is kinyilvánítva elhivatottságát.

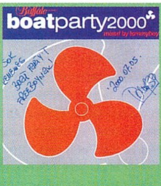
Hosszú az út odáig, s egyáltalán nem veszélytelen, hiszen a Sötét úr hívei lesben állnak. Rand azonban folytatja magányos útját, nem is sejtve azt, hogy társai is ugyanoda igyekeznek. Jön Perrin és Moraine, akik egyre fenyegetőbb titkokat fedeznek fel; Mat, aki a szerencséjében bízik; s a három újonc aes sedai is eltökélte magában, hogy leleplezik a Fekete Ajah mesterkedéseit, és visszaszerzik az elrabolt varázsszereket.

Egyszóval Jordannek ismét sikerült igazán fordulatos fantasy történetet írnia, amúgy Tolkien módra (persze, jó értelemben véve). A második kötet szerintem sokkal inkább olvasatja magát, mint az első – pedig az sem volt rossz.

– Blackshine –

BOAT PARTY 2000

A címet úgyis folytathatnám, hogy mixed by Tommyboy, de hát minek, amikor úgyis mindenki tudja, ha Boat Party, akkor: jó csajok, Balaton, Tommyboy és Buffalo, immár öt éve, minden évben háromszor... Én személy szerint az év legjobb partyjainak tartom a hajós bulikat (a balatoni az igazi ;-) az eredeti ötletet és színvonalat külön díjazva. De visszakanyarodva a lemezhez, mivel Boat Party mix első ízben jelent meg, ezért érthető, hogy az újabb nóták mellett régebbi „hajós" klasszikusok is helyet kaptak. Aki ismeri Sapek egyedi, szerteágazó stílusát, az tudja, hogy a koncepció, a folyamatos építkezés mind-mind jellemző rá, azaz van eleje, közepe, és megfelelő zárása is. Sőt, itt most nagyon ötletesen – alkalomhoz illően - hajókürt-szerű (azért csak „szerű", mivel nem elég élethű :-() hang nyitja és zárja a CD-t, ill. hallatszik Eddie Amador Rise-ának Tommyboy vs. Budai remixében is, valószínűleg ez akar a figyelmeztető jel lenni, hogy „itt tessék kérem nagyon figyelni" ;-). A zenék tekintetében most is, mint általában a funk-house dominál erősödő (igényes) trance jelenléttel. Mindezek fényében a gyönyörű kiállítású cd, ha nem is teljesen, de remélhetőleg elhozza az otthonokba/háztartásokba (ja de szép szó volt ez ;-) a Boat Partyk frenetikus hangulatát.



Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu

CD

TRANCE EXPRESS

Jó kis kommersz trance-válogatás! – mondhatják a magukat hozzáértő, igényes füleknek vallók. Nos igen, valóban napjaink legnépszerűbb euro-transz nótái kerültek fel a CD-re, amelyek többségét a VIVA TV is magas rotációban játszotta, DE pont ez adja a korong varázsát, ugyanis ilyen sok ismert és jó nóta (a műfajból) együtt még soha nem szerepelt a magyar zenei piacon. Azaz az ár/zenei érték arány igen jó! Egyszóval ez a lemez nagyon megéri az árát, alátámasztásként vegyünk csak néhány előadót: Trance Allstars, Lightforce, Rank 1, Blank & Jones, Zombie Nation, Mario Piu (2×), Ayla, CRW, Hi-Gate stb. Mindezek mellett súlyos hiba, hogy annak ellenére, hogy nem mix CD-ről van szó. A számok végeit összeillesztgették, ami mint tudjuk, nem éppen az mp3-azók ill. CD válogatást írók érdekeinek kedvez, hanem talán a kiadóéinak? Nos, ezt én nem tudom, mivel sokat ront a használhatóságon, hogy a számok külön-külön nem annyira élvezhetők, azaz aki válogatást vesz, az nem azért veszi, mert összefüggő mixet akar hallgatni... hát kérem, ez súlyos öngól. U. i.: Progresszív trance rajongók tényleg kerüljék el a lemezt.

Szabó Dani (freeboy)

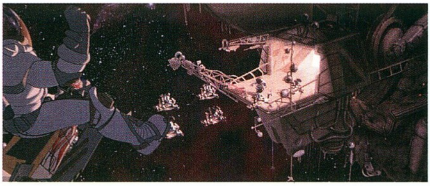
CD

KÜLVILÁG

TITAN A. E. IDŐSZÁMÍTÁSUNK UTÁN (TITAN A. E.)

Rendezte: Don Bluth és Gary Goldman
Írta: Ben Edlund, John August és Joss Whedon
Zene: Graeme Revell
A filmet Magyarországon forgalomba hozza: InterCom

3028. – Az emberiség már meghódította a világűrt, az utazás mindennapossá vált a legtávolabbi galaxisokba is. A Föld azonban végig az ember otthona maradt, egészen addig a napig, míg fel nem bukkant a Drej, az új ellenség, a szuperfejlett, de ördögien kegyetlen faj, és szempillantás alatt elsöpörte a bolygót az űrből. Létezett azonban a Titan nevű csodálatos űrhajó, melynek fedélzetén az emberek el tudtak menekülni szétrombolt világukról. Többé nem volt otthonuk, a világűr menekültjei lettek, a galaxis másodrangú polgárai a kolóniákon és az idegen fajok világain. Sorsuk a Cale nevű fiatalember kezében van, aki eddig boldogtalanul töltötte napjait az egyik űrmentő-állomáson. Apja zseniális tudós volt, ő tervezte a Titánt is, ám a fiának tett ígéretét – úgy tűnik – megszegte, amiért is gyermeke cinikussá és emberkerülővé vált. Ám amikor Cale tudomást szerez apja titkos hagyatékáról, mely az emberiség megmenekülésének kulcsa lehet, ő is csatlakozik a titokzatos és karizmatikus Korso kapitány vezette küldetéshez, és elindulnak, hogy új otthont találjanak egy új világon...



Don Bluth és Gary Goldman munkásságát azt hiszem, nem kell bemutatni a rajzfilmek iránt komolyabban érdeklődőknek. Ez a két "fiatalember" évről évre farkasszemet néz az egérbirodalom éppen aktuális szuperprodukciójával, és bár tudják, hogy kettejük versenyéből nem kerülhetnek ki győztesen, mégis rendületlenül harcba szállnak Walt Disney csapatával. Bluth pályafutása kezdetén a Walt Disney Studiosnak dolgozott, 1955-56-ban a Csipkerózsika munkáiban vett részt rajzolóként. Egyetemi tanulmányait követően visszatért a Disney-hez, ahol segédkezett a Robin Hood, a Winnie the Pooh and Tigger, a The Rescuers és a Pete's Dragon munkálataiban. 1975 márciusában Bluth és két animátor kollégája, Gary Goldman és John Pomeroy magánerőből hozzáfogtak a Banjo, the Woodpile Cat című produkció elkészítéséhez. Négy és fél éven át Bluth garázsában töltötték a szabadidejüket: nappal a Disney-nél dolgoztak, este és hétvégenként a Banjót rajzolták-filmezték.

1979 tavaszán ajánlatot kaptak egy egész estés animációs mozifilm elkészítésére. A Banjo kitűnő ajánlólevélnek bizonyult, s a trió 1979 szeptemberében megvált a Disney-től, hogy megalakítsák saját független produkciós cégüket, mely 1986-ban Dublinba tette át székhelyét.

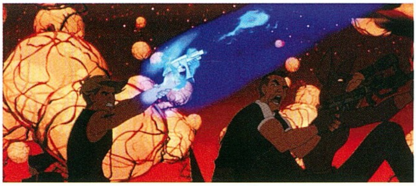
Don Bluth nevével fémjelezve azóta számos színvonalas animációs film és számítógépes játék készült (A Nimh titka, Dragon's Lair (számítógépes játék, 1983), Space Ace (számítógépes játék, 1983), Egérmese, Őslények országa stb.) A szakmai sikerek után Goldman és Bluth leszerződött a Fox Animation Studioshoz, ahol az Anastasia című debütáló filmjükkel világsikert értek el.

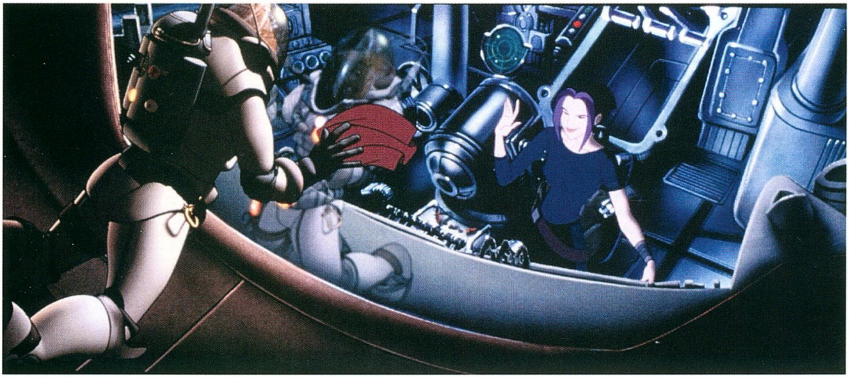
Az e hónapban bemutatott TITAN A. E. második munkájuk a Foxnál. Legújabb alkotásuk az animációs rajzfilmek történetének mérföldköve. A nagyszabású űrkaland Bluth és Goldman számára óriási kihívást jelentett. „Azt hittük, előző filmünk, az Anastasia volt a legkeményebb munka, de ez felvette vele a versenyt" – mondja Goldman. „A közönség egyre többet és többet akar látni – teszi hozzá Bluth –, így aztán nekünk is egyre magasabbra kell tennünk a mércét."

Három fő célt tűztek ki maguk elé: egyfelől olyan újszerű animációs filmet akartak készíteni, mely egyesíti a két- és háromdimenziós eljárások nyújtotta lehetőségeket, másfelől e legmodernebb technikákat felvonultató világban is magával ragadó, megindító, emberi történetet akartak elmesélni, harmadrészt pedig olyan elemeket kívántak létrehozni, melyek nem csak a rajzfilmek hagyományos közönségét, a gyerekeket vonzzák a mozikba.

A TITAN A. E. évtizedek óta az első amerikai animációs science fiction játékfilm. Újszerű képi világa egzotikus űrtájakat, mozgalmas akciójeleneteket és vadidegen lényeket egyaránt felvonultat, vagyis megvan benne minden, ami a műfaj leglelkesebb rajongóit, a tizenéveseket megmozgatja.

Bluth és Goldman nem tartoznak ugyan a sci-fi veteránjai közé, ám az érdeklődés hamar feltámadt bennük. „A csillagászati és sci-





fi elemek kicsit zavarba ejtők voltak – mondja Bluth –, ezzel együtt nagyon izgalmas kaland volt, hogy elengedhetjük a fantáziánkat, és új világokat teremthetünk. Az volt a legnehezebb feladat, hogy mindezt úgy valósítsuk meg a vásznon, hogy a közönség ne csak a látványba feledkezzen bele, hanem valamilyen érzelmi viszonyulás is kialakuljon a szereplők iránt. A sci-fi köntösbe bújtatott sztoriban ugyanis egy másik történet is pereg. Számomra ez a film leginkább a megfékezhetetlen emberi szellemről és az identitáskeresésről szól. Arról, hogy mik vagyunk, érdemesek vagyunk-e a megmentésre, a túlélésre, találunk-e valaha is új hazát. Nem kell feltétlenül sci-fi rajongónak lennünk ahhoz, hogy mindezeket a kérdéseket fontosnak tartsuk. Tehát ezen a szinten a film mindenkihez szól, s valójában minden film hasonló kérdésekre keres választ, műfajtól függetlenül."

„A TITAN A. E. nem kifejezetten hardverfilm – teszi hozzá Goldman –, jóllehet egy sor szemet gyönyörködtető, izgalmas különleges effektet és trükkös animációt vonultat fel, többet, mint amennyit valaha is láttunk rajzfilmben. Ugyanakkor reményeink szerint a szimpatikus szereplők is megnyerik majd a közönséget." Don Bluth és Gary Goldman remek munkát végeztek az eltérő követelmények ötvözése terén. A komputerek által létrehozott képek és az animáció tökéletesen illeszkedik Cale történetéhez, és éppen ez a legizgalmasabb az egészben. A filmben az effektek és az élőszereplős filmekre jellemző karakterábrázolás olyan kombinációját látjuk, amire eddig még nem volt példa.

LÁTVÁNY ÉS EFFEKTEK

A film egyedülálló látványvilágát a 3-D-s és 2-D-s technikák kiterjedt, együttes alkalmazásának köszönheti, ám ez a módszer egyben a legtöbb megoldandó feladattal is szembesítette az alkotókat. Néhány jelenetben például kétdimenziós szereplők láthatók a 3-D-s űrkulisszák előtt, amint éppen szintén 3-D-s űrjárműveiken száguldanak. „Kemény dió volt, de az eredmény bizonyítja, hogy végül is érdemes volt feltörni" – mondta Gary Goldman. A kézzel festett hátterek segítettek integrálni a két- és háromdimenziós világokat, finomítani a képeket és „tisztábbá tenni" a számítógépek által előállított látványt. A film 80 százaléka komputerek által generált effekteket tartalmaz; a belsők, az űrtájképek, a bolygók, a fegyverek és az űrhajók mind ezzel az eljárással készültek. A Valkyrie legénysége azonban 2-D-s alakokból áll össze. „Számomra a kétdimenziós technika produktumain valahogy jobban érződik az emberi kéz munkája – magyarázza Bluth. – Nem akartam, hogy a filmet teljes egészében számítógépek hozzák létre, mert úgy érzem, van valami távoli, idegen a CGI technikában."

A Fox Animation Studios mellett több elismert, effektekre specializálódott csapatot vontak be a munkába. A film végén látható effekteket a Blue Sky Studios munkatársai készítették, és a Persistence of Vision Digital Entertainment (P. O. V. D. E.) válogatott csapata is sokat tett a produkcióért (közülük többen részt vettek a Baljós árnyak munkálataiban is).

A végeredmény véleményem szerint tökéletesre sikeredett, és a lagymatag nyári filmtermés egyik legjobb, ha nem a legjobb mozifilmjévé avanzsálódott. Azt persze mondanom se kell, hogy a Fox bosszantására a Disney-ék is kijöttek a saját rajzfilmjükkel (Fantasia 2000), ám a csak IMAX mozikban játszott film nem volt képes leszorítani a Titánt. A rajzfilmek pedig lassacskán a mozik szerves részévé válnak, mivel a "nagy öreg" és a Fox mellett a Warner is minden évben piacra dobja aktuális meséjét nem beszélve a DreamWorksről, akik az Egyiptom Hercege után újra meglepetéssel (Eldorado) kedveskednek a rajzfilmek szerelmeseinek. A harc tehát megkezdődött, és akármi is lesz az ütközet vége, mi, mozinézők biztosan győztesen kerülünk ki a csetepatéból.

Sasa

A PC GURU-VAL MEGNÉZHETI!

Az InterCom 2000. augusztus 7-én hétfőn este 18.00 órára a CHIP Magazin és a PC Guru olvasóinak – 150x2 fő számára – bemutató előtti vetítést szervez a filmből a Hollywood Multiplex Lurdy Házban. A jegyeket a 350-8276-os telefonszámon lehet igényelni július 31-én hétfőn, 10 és 16 óra között. A jegyigényléseket rendelési sorrendben elégítjük ki. A jegyek a Vogel Kiadó terjesztési osztályán vehetők át az augusztusi CHIP Magazin vagy PC Guru felmutatása ellenében augusztus 3-ig, minden nap 10 és 16 óra között.

AZ ŐRÜLET HATÁRÁN

(THE THIN RED LINE)

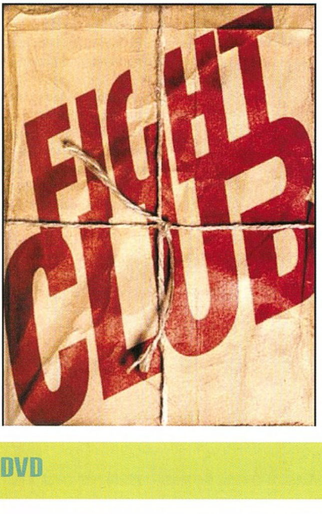
Rendezte: Terrence Malick
Főszereplők: Sean Penn, Adrien Brody, Ben Chaplin, George Clooney, Woody Harrelson, Nick Nolte, Jim Caviezel, John C. Reilly
Dvd specialitások:
Hang: angol, Dolby Digital
Felirat: magyar, angol, cseh, dán, finn, héber, izlandi, norvég, lengyel, portugál, svéd
Képformátum: 2.35:1
Extrák: Interaktív menük, Közvetlen jelenetválasztás, A film előzetese, Mandalay népdalok

1942, Guadalcanal. A második világháború legvéresebb csatái a Csendes-óceán szigetein zajlanak. A japánok minden négyzetcentimétert fanatikus elszántsággal védenek. Az amerikai katonák szigetről-szigetre haladnak, irtózatos veszteségek árán kell megszerezniük a stratégiai fontosságú területet. A paradicsomi szépségű, buja dzsungelnövényzettel borított szigetek lángoló pokollá válnak.
Egy tengerészgyalogos egység partra száll, és elindul, hogy megszerezzen egy magaslatot. Hősiesség és gyávaság, félelem és hihetetlen vakmerőség keveredik bennük. Vizük elfogyott, erejük fogytán. Ott állnak a pokol kapujában, és tudják, élve vagy holtan, de be kell lépniük.

Ismét olyan film, amelyet érdemes a polcunkra tenni. Fantasztikus szereplőgárdával és neves filmkészítőkkel az idei év immáron második háborús eposza digitális formátumot öltött. A film rendezőjét ezúttal nem Steven Spielbergnek, hanem Terrence Malicknak hívják. Ő az, akinek eddigi két nagy játékfilmje, a BADLANDS és a MENNYEI NAPOK szinte az összes elnyerhető díjat vagy nominációt magáénak tudhat. Malick filmjét a mozibemutatót követően a szakma akarva akaratlanul összehasonlította Spielberg Ryan közlegény megmentése című alkotásával annak ellenére, hogy a két mű homlokegyenest más megközelítésből veszi nagyító alá saját történetét. Míg a Ryanben a háborús jelenetek észrevehetően kidolgozottabbak és életszerűbbek, addig Az őrület határánban a hangsúlyt inkább a karakterek egymáshoz, az élethez való viszonyára fektették.

Az őrület határán minden tekintetben tökéletesen elkészített iparos munka. A filmet John Toll kameráján keresztül követhetjük végig (neki köszönhetjük a Rettenthetetlent és a Szenvedélyek viharában csodálatos képeit). A zeneszerző Hans Zimmer, akit a szakma napjaink legtehetségesebb komponistájaként tart számon. Ő szerezte többek között az Oroszlánkirály, a Fekete eső és a Lánglovagok zenéjét. Az alkotókon kívül nem szabad megfeledkezni a parádés színészgárdáról sem. Ilyet utoljára talán csak Robert Altman filmjeiben láthattunk: Sean Penn, George Clooney, John Cusack, Nick Nolte, Ben Chaplin, John Travolta és Woody Harrelson könnyed játékukkal hitelesen alakítják a rájuk osztott szerepeket.

Az őrület határánbant 7 Oscarra jelölték, és ha két évvel ezelőtt Spielberg nem forgatja le a maga mesterművét, akkor biztosan meg is kapta volna valamennyit. A Ryannek köszönhetően azonban sajnos lecsúszott róluk mit sem vesztve ezzel értékéből, hiszen igazi, NAGY filmmel fogjuk összehasonlítani, s tudatjuk mindenkivel, hogy az igazi megdicsőülés csak pár pillanaton múlott, de az érték így is ÖRÖK!



A HARCOSOK KLUBJA

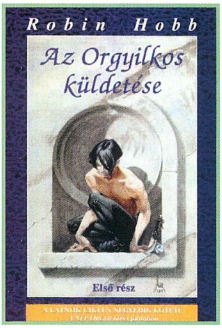
(FIGHT CLUB)

Rendezte: David Fincher
Főszereplők: Brad Pitt, Edward Norton, Helena Bonham Carter
Dvd specialitások:
Hang: angol (Dolby Digital), francia (Dolby Surround)
Felirat: angol, Spanyol
Képformátum: 2.40:1
Extrák: Audio kommentárok Brad Pitt, David Fincer, Edward Norton és Helena Bonham Carter közreműködésével; 17 kivágott jelenet; Koncepciós rajzok; Storyboardok; Filmbemutatók és kritika-visszhangok; Így készült: a film és a különleges effektusok; Videoklip; stb.

A hely szűke miatt sajnos nem áll módomban hosszan taglalni a pár napja hazánkba érkezett régió 1-es mesterműnek, a Fight Clubnak speciális változatát. Röviden csak annyit mondhatok, ZSENIÁLIS! Mind a film, mind a (nem is akárhogyan) mellé csomagolt műhelytitkokat tartalmazó második korong hibátlan. Ha kíváncsi vagy valamire a Fight Clubbal kapcsolatban, akkor vedd meg ezt a lemezt... Hidd el, mindenre fény derül. A fent említett extrákon kívül természetesen akad még meglepetés a korongon, de a felfedezés örömétől senkit sem szeretnék megfosztani (ha nem bírod tovább, látogass el a dvd.index.hu/hirek/fc_review/fcreview.htm címre). Ha veszed a fáradságot, és az interneten megrendeled a FC gyűjtőknek szánt verzióját, akkor a valaha napvilágot látott legjobb DVD koronggal leszel gazdagabb! Kötelező darab, nemcsak gyűjtőknek!

Sasa

DVD



ROBIN HOBB: AZ ORGYILKOS KÜLDETÉSE

Kiadó: Camarilla Könyvkiadó (2000)
Fordító: Horváth Norbert

KÖNYV

Megjelent a Látnok ciklus negyedik kötete. A rajongók (akik kiböjtölték a közben eltelt éveket) megnyugodhatnak, hiszen végre megtudhatják, hogy a történet miként folytatódik.

A király egyik fia – Pompa herceg – hataloméhségében meggyilkoltatja az apját, testvérének halálhírét kelti, s igyekszik mindenkivel végezni, aki veszélyt jelenthet számára. Többek között Fitz lovag is erre a sorsra jut, aki a királyi család balkézről való tagja. Megölik, ám barátai némi cselszövéssel ismét visszahozzák az élők közé. Felépülése után úgy dönt, itt az ideje annak, hogy felnőtté váljon, s önállóan cselekedjen. Első lépésként elhatározza, hogy végez Pompával így állva bosszút a halott királyáért. Elindul hát, hogy megvalósítsa mindazt, amit elhatározott.

Közbejön pár nem várt fordulat, új szereplők bukkannak fel, Fitz többször is fogságba esik. A kötet végén ismét teljes a bizonytalanság a jövőt illetően. Csak egy biztos, hogy hamarosan itt a befejező rész.

– Blackshine –

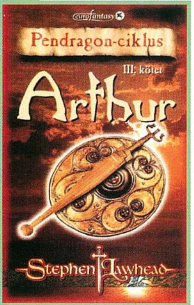
KÖNYV

STEPHEN LAWHEAD: ARTHUR

Kiadó: Európa Könyvkiadó (2000)
Fordító: Bihari György

A Halászkirály, miután elhagyta Atlantiszt Britanniába ment, és ott él tovább megmaradt népével. Az őslakók csodálattal figyelik a jövevényeket, akik sokkal kecsesebbek náluk, és ősi tudással rendelkeznek. A Halászkirály leányát a Tó Asszonyának hívják, s egyetlen fia van – Merlin. Akit leginkább a kerek asztal lovagjainak kalandjaiból ismerhetünk, mint Arthur varázslóját és bölcsét.

Ebben a történetben azonban a jól ismert mese kicsit másként szól. Három szemtanútól ismerhetjük meg Arthur "igaz" történetét. Aki bevezetésként nem az Excaliburt húzta ki a sziklából, hanem egy másikat, s csak később kapja meg csodálatos kardját, a Vésett Acélt, vagy más néven Caladvwlch-t, amelyet később úgy is emlegetnek, mint Caliburnust.



A történet ettől függetlenül nagyon jó, alapos leírásokkal megtámogatva halad a vég felé, amikor is Morgian fia, Medrauth megküzd Arthurral. Akárcsak az előző két kötetet, ezt is melegen ajánlom.

– Blackshine –

MELANIE C: NORTHERN STAR

Melanie C: Az ex-Spice Girls legagresszívebbikje, alias Sporty Spice, aki általában annyira nőies, hogyha nem Melanie-nak hívnák, már-már férfinak nézném... Nos, ő volt a második tag a Spice Girlsből, aki a csapat sikerein felbuzdulva megpróbálkozott a szóló karrierrel. Azt adta, ami a szívéből jött, kemény, agresszív rock stílust. A debütáló maxi, a Going Down finoman szólva melléfogás volt, ami miatt valószínűleg szóltak is neki (felülről), hogy vegye egy kicsit vissza a tempót, mert így hamar lehúzhatja a rolót. Az új sláger a Never Be The Same Again, amely - mint mindenki tudja - finom, letisztult nóta, mely már komoly sikereket ért el. Olyannyira, hogy a dal kapcsán már én is elkezdtem bizakodni, hogy hátha van a lemezen még néhány hasonló gyémántkő, de sajnos azt kell, hogy mondjam, hogy a dalok 80 százalékában Mel hozza a fent kivesézett „rétegzenéjét", és csak egy-két dalban alkot használhatóbbat, amelyek egyike sem lép a Never Be The Same Again fölé, vagy akár csak mellé.

Szabó Dani (freeboy)

CD

NEIL BOYD: ATYÁK PÁCBAN

Kiadó: Ciceró Kiadó Kft. (1999)
Fordító: Jászay Gabriella

A címben említett atyák a Szent Júdás egyházkerület papjai. A hely névadójáról csak annyit, hogy a reménytelen esetek védőszentje.

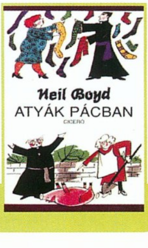
Hát tényleg furcsa dolgok történnek itt. A gazdag és tiszteletreméltó hölgyről kiderül, hogy kleptomániás. Ebből adódik a kérdés, hogy hogyan szabaduljon meg a fiatal káplán több ezer pár női harisnyától? Aztán a templom szomszédságában lakó bukméker szenvedélyesen beleszeret egy disznóba, amelyik később rejtélyes okok miatt kimúlik, mit sem sejtve arról, hogy miféle galibát okoz ezzel.

Meg aztán itt van az iskolások szexuális felvilágosításának feladata. Van nektek elképzelésetek arról, hogyan oldja meg ezt a feladatot egy fiatal pap az 50-es évek elején?

Vagy van fogalmatok arról, hogy mekkora felfordulást tud okozni az, ha a pap elfelejti, hogy össze kell adnia egy fiatal párt, és helyette focimeccsre megy?

Nem annyira jó, mint a Wodehouse-regények, de azért szerez pár kellemes órát az olvasónak.

– Vanda –



KÖNYV

GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
Őrizzük meg szellemüket!
... augusztus 10-étől
mi DVD-n is őrizzük.
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Kandó Kálmán
(1869-1931)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

PALACE SUMMER ÉS HOUSE MIX

CD

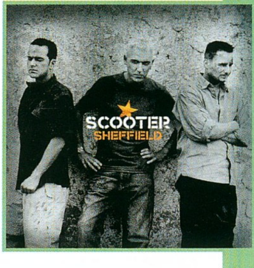
Első körben leszögezendő, hogy két külön projectről van szó. A Summer Mixet a hazai dancefloor szakma két „nagy öregje", Flash és az ex-Soho Partys Náksi rakta össze (fele-fele alapon) erős VIVA-style szerint (azaz eurós, populáris nóták dögivel) nevesítve: CRW, Tom Novy, Funkstar de Luxe, Phats & Small, Joey Negro, Gigi D'Agostino, DJ Jurgen, Trance Allstars, Rank 1, és tatadadám, Magyarországon először a Club Rotation műsor egyik tavaszi kedvence: Scoop - Drop It! Tehát igen slágercentrikus kiadványról beszélhettünk e lemez esetében, míg ugyanez kevésbé igaz a House Mixre, amelyet a hazánkban eddig majd' teljesen ismeretlen színes bőrű, a csikágói Johnny D'Ark mixelt (aki leginkább a szigethalmi Party Zónából lehet „ugye kicsit ismerős" Törőcsik Mari nélkül). Az ő mixét inkább dinamikus pumpálással tudnám jellemezni a house és a lágyabb techno, ne adj isten, minimális trance vonalából. Míg az előbbi CD a szakmailag – esetlegesen - kevésbé igényes fiatalabb korosztály körében fogja sikeresen megállni a helyét, addig a House Mix számíthat a „nagykorú" klubberek bizalmára is.

Szabó Dani (freeboy)

SCOOTER: SHEFFIELD

CD

És a „roller" nem áll meg, már évek óta száguld és száguld, annak ellenére, hogy néha-néha majdnem felborult (tagcsere, stílusváltások). Ha nem is nyom nélkül, de a Scooter - sok társával ellentétben - túl tudta élni a „rave" korszakot, és ez már nagy fegyverténynek mondható. Új lemezükkel – fő irányvonalukat tekintve - visszaléptek (ha nem is sokat) régi önmagukhoz (lásd ordibálós tucü-tucü feelin'). Persze azért most is van a korongon néhány egész kellemes kis - ének nélküli - transz nóta (na de ki tudja, miért, ezek nem kerülnek soha az élvonalba ;-), azaz keményen megfogalmazva: a Scooter varázsának, sikerének titka mindig az igénytelenségükben és morbiditásukban volt keresendő! – Na tessék, ezt jól megmondtam, már előre fáj a fejem. Ezek után felhívnám a figyelmeteket még két meglehetősen furcsa, mondhatni bizarr nótára is: az egyik (a használhatóbb) a Scooter-féle drum & bass próbálkozás Bomfunk MC's nyúlás formájában (Never Slow Down), és a hihetetlen pengetős (értsd: gitáros) country(!) rémség, a Summer Wine (ehhez képest a Kelly Family vad, metálzene...)



Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu

MANU CHAO: CLANDESTINO

CD

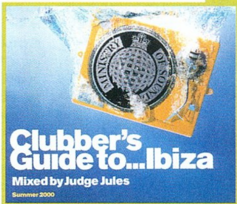
Be kell, hogy valljam, nem túl sokat tudok eme - zenéi alapján – szimpatikusnak mondható úriemberről, szinte csak annyit, hogy az egész ország tőle cseng-bong, ill. még annyit, hogy a lemez nem mostani, hanem két éves darab (hopp! kis késés). A korongon főleg spanyol (ill. néhány angol, francia) nyelvű zenék találhatók a latin ízlésvilágból, amelyek leginkább népzenei, folklorisztikus elemekre épülnek. Világzene, ez a jó szó rá, amely minden korosztály számára emészthető, talán.

Szabó Dani (freeboy)

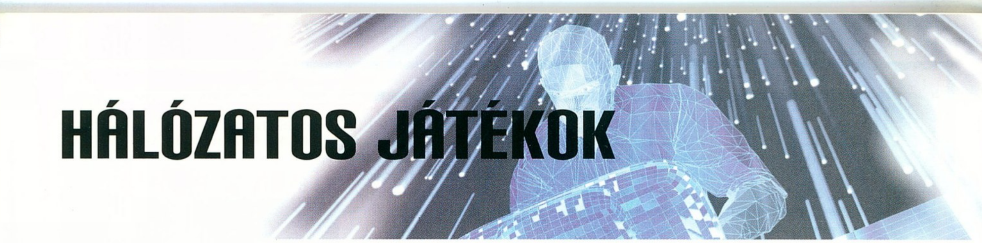
CLUBBER'S GUIDE TO IBIZA

CD

A nyár a klubba járóknak a vízparti bulikkal definiálható, ez a britek esetében Ibiza, a magyaroknál pedig Balatont vagy Velencei-tót jelent. De miért ne kaphatnának néha a szegényebb országok lakói is egy cseppnyi mediterrán feelinget, amely – mint afféle gyógyír – jól jöhet majd ősszel némi érzelmi töltődéshez, pl. tanulás helyett. A nyár Ibizán legtöbbet forgott slágereit a MOS fő DJ-je, Judge Jules tömörítette két CD-re. Míg az egyiken funk és vocal house, addig a másodikon a trance és némi techno dominál (nem mellőzve az eurós, kommerszebb vonalat sem). Már-már természetesnek mondható, hogy a booklet nagyon hasznos információkat tartalmaz a szigeti klubkultúráról és annak „történelméről" is. Kiemelendő Storm, Darude, Lost Witness, Freefall, Angellic, Mother's Pride, Ricky Effe, Paul van Dyk, Pascal Vegas, Portimento Passout, David Morales, Gambafreaks, Jark Prongo, DJ Worris, Ariel, The Soul Bandit, Cut Masters, Continous Cool, B15 Project, Spiller...



Szabó Dani (freeboy)



HÁLÓZATOS JÁTÉKOK

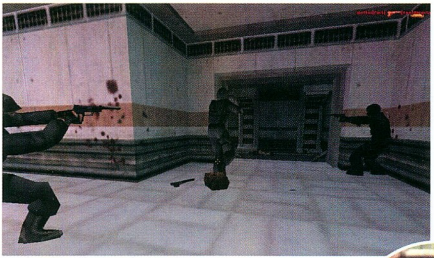
COUNTER STRIKE

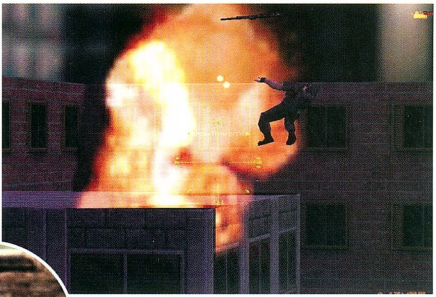
Aki egy kicsit is belemélyedt már a multiplayeres lövöldözés világába, tisztában van vele, hogy a dobogó első három helyére – ha a népszerűséget díjaznánk – mely játékok kerülnének fel. Azt gondolom, hogy a sorrend most teljesen lényegtelen, hiszen mindhárommal remekül el lehet szórakozni. A Quake 3, az Unreal Tournament és a Half-Life közül roppant nehéz választani, valóban mindegyik mesterműnek számít. Ez alkalommal erről az utóbbiról, pontosabban annak egyik kiegészítőjéről, a Counter Strike-ról szeretnék pár szót szólni Nektek.

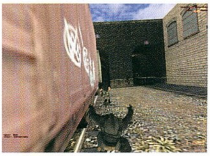
A HL-t nagy valószínűséggel már nem kell bemutatni senkinek sem, egyszemélyes játékmenetét még ebben a pillanatban sem tudták túlszárnyalni, pedig a program már lassan 3 éve megjelent. Ez idő alatt a HL többjátékos lehetőségei sem maradtak kiaknázatlanul, rengeteg úgynevezett modification készült hozzá – amely megváltoztatja az adott játék eredeti szabályait, grafikáját, hangjait vagy egyéb tulajdonságait -, de az igazat megvallva még a hivatalos Team Fortress classic is elmaradt a CS sikerétől. Most ott tartunk, hogy a CS jelenleg a világ legnépszerűbb kiegészítőjének számít a konkurens programokat is beleértve. A Half-Life fejlesztője, a Valve az idei E3 kiállításon büszkén mutatta be annak a pár lelkes fiatalnak a munkáját, akik mindenféle anyagi érdek nélkül kezdtek bele munkájukba, és ezáltal olyan ötleteket és újdonságokat vittek bele kedvenc játékukba, amelyeket most szeretnék röviden bemutatni nektek.

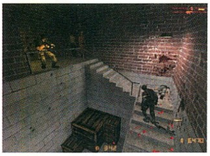
A CS jelenlegi legfrissebb verziószáma 6.6-os, de a fejlesztés még a mai napon is tart. Személy szerint nekem még a legelső bétákkal is volt szerencsém el-elszórakozni, ezért tudom, hogy egy év elteltével a mod készítőinek mennyi mindent sikerült megváltoztatniuk, és ezúton szeretnék fejet hajtani előttük. Nos, mielőtt a cikkre szánt két oldal végleg elfogy, lássuk az alapkoncepciót! Amint azt már bizonyára sejted, ismételten csapatjátékról van szó, amelyhez minimum kétszer két főre és a hozzájuk tartozó – természetesen hálózatba kötött – gépekre lesz szükségetek. A két szembenálló fél - akik közül lehetőséged van választani - a csúnya bácsik, avagy a terroristák, és a jó fiúk,

avagy a kommandósok lehetnek. Négy különböző játékmódban küzdhettek egymás ellen: Hostage Rescue (egyszerű túszmentés), Bomb/Defuse (hatástalanítani kell a terroristák bombáját), Escape (az éppen aktuális térképen kell kicsúszni az antiterrorista csoport karmaiból) és Assassination (amelyben a rendőrség embereinek valamilyen nagyon fontos személyt (VIP) kell eljuttatniuk valahová). Mind a négy esetben a legfontosabb tényező a pénz, amelynek beszerzésére folyton ügyelned kell. A képernyő jobb sarkában kísérheted figyelemmel aktuális anyagi helyzetedet, s ebből az összegből vásárolhatod a jobbnál jobb felszereléseket és fegyvereket. Ehhez a kőkemény valutához pedig úgy juthatsz, ha sikeresen véghezviszel valamilyen feladatot, például fogva tartott túszt menekítesz ki, vagy esetleg bombát hatástalanítasz. Szinte mindenért jár valamiféle kisebb vagy nagyobb jutalom, de ha netán valami rosszul sül el, biztosak lehettek a levonásban is. Például ilyen eset az, ha véletlenül valaki halálosan megsebesíti saját társát, ami kemény mínusz 3300 dollárt jelent. Tárgyakat venni legtöbbször induláskor érdemes - ilyenkor kis bevásárló kocsi jelenik meg a kép bal oldalán -, mert mindössze csak 1 perc idő áll a rendelkezésedre. Ha elhalálozol, minden tárgyad elvész. Előfordulhat, hogy ilyenkor a persely is teljesen kiürül, ebben az









esetben igencsak szorult helyzetbe kerülhetsz, hiszen az alap oldalfegyvered nem sokat fog érni az automata arzenál ellen. Ha viszont teli a tárcád, akkor már szinte senki és semmi nem jelenthet akadályt, hiszen bőséges fegyver- és felszereléslista segíti a kedves vásárlókat pénzük elszórásában. Külön típusok közül

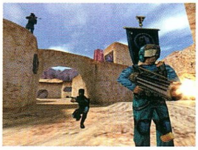
választhatsz attól függően, hogy az induláskor melyik oldalra állsz. Akadnak közöttük közelharcra ajánlatos karabélyok, vagy távoli vadászgatásra tökéletes távcsöves puskák, hangtompítós puskák, pisztolyok, egyszóval rengeteg csecse-becse. Számomra ez a bőséges lista nyújtotta a CS igazi pozitívumát.

Természetesen ez a sok gyilkoló eszköz mit sem ér, ha minden más felejthetően közepes színtű lenne, de szerencsére ez nem így van. Az alapverzióban 19 térkép található. Akadnak köztük kisebbek, nagyobbak egyaránt, a játékosok számától és a négy választható játékmódtól függően. Mindegyik igen jól kidolgozott, átlag feletti minőség, de ha egyszer csak eljön az idő, amikor kevésnek találod őket, bármikor letölthetsz újakat is. Ugyanez vonatkozik a játékos skinekre is, mivel a mod rajongói folyamatosan ontják magukból az újabbnál újabb „termékeket”. Még nem említettem semmit a játékmenetről, ezért gyorsan csak pár sorban a lényegről. Igaz, hogy a CS lövöldözős program, de egyben csapatjáték is. A tökéletes összhang nagyon fontos, hiszen a jól elbarikádozott ellenfél likvidálása igen nehéz feladat. Egyszóval nem árt vezetőt kijelölni, aki az egész akciót irányítja. Ha valami rosszul sül el, s elhalálozol, akkor sajnos addig kell várnod, amíg valamelyik csapat győzedelmeskedik. Ez kicsit visszavehet a játékkedvből, s ezt legfőképpen azok fogják megérezni, akik hozzászoktak a Quake 3 pergő játékmenetéhez, de ilyenkor observer módban könnyedén elüthetjük az időt. Ettől a ténytől függetlenül nem kell megijedni, hiszen a lényeg a „lődd az ellent”, s a várva várt hangulat nem fog elmaradni. Egyszóval a Counter Strike egyedülálló, lebilincselő, de legfőképpen remek hangulattal rendelkező kiegészítő a 98-as év akciójátékához. Nem kell attól félned, hogy nem találsz magyar szervert, vagy hogy gyengébb játékos vagy, hiszen a tábora folyamatosan növekszik, kezdők és profik egyaránt hódolnak ennek a szórakozásnak. Úgyhogy Neked már csak annyi a dolgod, hogy újra elővedd a CD-ket, és feltelepítsd a mellékletünkön található legfrissebb verziót.

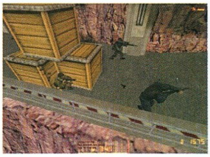
Chris

TEAM FORTRESS CLASSIC 1.5

Ha már „fél-élet”, akkor úgy gondoltam, hogy legyen a sor teljes. Ugyanis nem lehet szó nélkül hagyni azt a tényt, hogy megjelent hozzá egy vadonatúj patch (v1.1.0.0), amely tartalmazza a TFC nevű kiegészítő legújabb változatát. Rengeteg változtatás történt az első megjelenés óta, amelyekből ezúttal csak a legfontosabbakat szeretném megemlíteni. Ha minden igaz, és lesz elég hely CD mellékletünkön, megpróbáljuk felpasszírozni ezt az aprócska, 30 megás csomagot is. Nos, akkor lássuk:



- Teljesen újraprogramozott hálózati rendszer, ugyanaz a kód, mint a készülő TF 2-ben.
- Új, VGUI névre keresztelt belső interfész, amely leegyszerűsíti és szebbé varázsolja a játék közbeni menüket.
- Három új térkép, név szerint Dustbowl, Epicenter és Warpath.
- A mérnök azonnal képes fejleszti az ágyúját, elég csak „ráütnie”.
- Megfigyelő (spectator) mód lehetősége.
- Négy-, illetve ötgombos egér támogatása.
- Pontot szerezhetünk, ha elpusztítjuk az ellenség lövegtornyát.
- A mérnök a HUD-on keresztül megtekintheti más mérnökök gépágyújának állapotát.
- Továbbfejlesztett Netgraph, avagy Netgraph 3.
- Új True Type típusú (sokkal olvashatóbb) karakterkészlet.
- Kibővített kézikönyv, amely természetesen már tartalmazza a frissítéssel járó változásokat is.



KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.counter-strike.net
csnation.counter-strike.net
skins.counter-strike.net
anarchy.counter-strike.net

KÖVETKEZŐ SZÁM

WARLORDS BATTLECRY

A hírek rovatban már rengetegszer adtunk hírt erről a kellemesnek ígérkező fantasy stratégiai játékról. Nem igazán értem, hogy miért pont a nyarat választották a megjelenésre, elképzelhető, hogy az elmaradt uborkaszezonra számítottak. Ez azonban lényegtelen, hiszen a következő PC Guruban már részletesen teszteljük a játékot.

F1GP3

Az F1GP2 megjelenése óta egyetlen Forma 1-es játék sem tudta lázba hozni a szimulátorrajongókat. A Hasbro hivatalosan is bejelentette, hogy a várva-várt folytatás július 28-án kerül a boltokba Angliában. Reményeink szerint a következő PC Guruban már alaposan ki tudjuk vesézni Crammond sikervárományosát.
A képeket elnézve a harmadik résznek sem lesznek komoly vetélytársai az elkövetkezendő három évben.

ICEWIND DALE VÉGIGJÁTSZÁS

Alig telt el néhány nap, s az Icewind Dale az eladási listák élére ugrott (az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a Diablo 2-vel fej-fej mellett haladnak). A játék fővonala ugyan meglehetősen lineáris, de a mellékküldetések nagyon sok élményt nyújthatnak. Készítünk egy olyan leírást, melynek segítségével az összes alküldetést megtalálhatjátok.

KISS PSYCHO CIRCUS

A take 2 szárnyai alatt jelenik meg ez az akció játék, mely igazából azzal vált világhírűvé, hogy zenéjét az ismert rockbanda, a KISS albumairól válogatták össze. Kevés infónk van róla, egy azonban biztos, július 15-étől kapható a boltokban.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK

A Stonekeep óta nem volt fantasy szerepjáték a PC Guruban teljes játék mellékletén. Ezt a hiányosságot szerettük volna pótolni, amikor úgy határoztunk, hogy a Hexplore-t tesszük fel a második CD-re. A játék annak idején meglehetősen jó értékeléseket kapott, reméljük, ti is jókat fogtok vele játszani. Négy főből álló csapatot irányíthatunk, de ne feledkezzünk meg a többjátékos lehetőségről sem. A Hexplore-ban a multiplayer rész igen erős, mindenkinek ajánljuk kipróbálására.

Gépigény: Pentium 100, 16 MB RAM, 70 MB winchester

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2000. AUGUSZTUS 24-ÉN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. I. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 25142/hó
2000. júniusi szám eladott példányszáma: 22112
A PC GURU e havi száma 27000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Klipsch
A LEGEND IN SOUND.
DIAMOND
VIPER II
Who Said Anything About Playing Fair?
KLIPSCH professzionális házimozi–rendszerek
Sinergy Quintet – 140 000 Ft + áfa *
5x100 W teljesítmény, tölcséres hangszóró kialakítás, 5 év garancia
made is USA
* a készlet mélysugárzót nem tartalmaz
PIXEL
Multimédia
a multimédia
középpontjában
Supra EXPRESS 56ePRO
Accelerate Your Web!
ACS 54
frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa) : 20W jel/zaj viszony: 65dB
ACS 56
frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa) : 35W jel/zaj viszony: 65dB
ALTEC LANSING
MULTIMEDIA
DIAMOND
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651
www.pixel.hu

JÁTÉK!
Ki nyeri a világbajnokságot?
Ki lesz a konstruktőr-világbajnok?
Részletek a Magyar Televízióban
és az Autó-Motor hasábjain!
EA SPORTS
F1 2000
ELECTRONIC ARTS™
ECOBIT multimedia
PC CD Értékesítési pontok: Media Markt Westend City Center, Europark, Székesfehérvár • cora Budakalász, Törökbálint, Fót, Szeged • TESCO Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp. XIV. ker. Fogarasi út, Pólus Center, Szombathely, Eger • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, WestEnd City Center, Eurocenter • CD Galaxis: Bp. XI Vásárhelyi Pál u. 8., Bp. VII Akácfa u.13. • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft: WestEnd City Center, Pólus Center, Mammut • Alexandra Bolthálózat • Comp-Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • EcoBIT mintabolt 1077 Bp. Wesselényi u.25. • Tel: 1/351-30-78 •